Digitized by the Internet Archive
in 2011 with funding from
Research Library, The Getty Research Institute

http://www.archive.org/details/trattatodischerm00bert

TRATTATO

DI SCHERMA

OSSIA

MODO DI MANEGGIARE

LA SPADA

E

LA SCIABLA

DI

PAOLO BERTELLI.

BOLOGNA MDCCC.

PER LE STAMPE DI ULISSE RAMPONI

CON APPROVAZIONE.

ILLUSTRISSIMI SIGNORI

ACCADEMICI FONDATORI

DELLA SCUOLA, ED ACCADEMIA
DI SCHERMA DI BOLOGNA.

BOLOGNA *fra le Università dell' Italia la più antica, e rinomata, che per il numero, ed eccel-*

lenza degli Uomini Illustri, che in ogni tempo, ed in ogni genere di Scienze, e belle Arti vi fiorirono meritamente, fu chiamata MADRE DE' STUDJ, *da gran tempo era priva di una ben regolata* ACCADEMIA DI SCHERMA. *Verso la metà dell' anno, che ora è scaduto Voi foste, o magnanimi Signori Accademici, che dietro gli inviti del Sig. Conte Emilio Zambeccari, pensaste a decorar la vostra Patria anche di questo fregio; ond' è che radunativi fondaste questa Illustre Accademia, e Scuola di Scherma, della quale scieglieste a Direttori me, ed il Sig. Niccola*

Raimondi altro vostro Concittadino. Un onore tanto segnalato risvegliò in me i più vivi sentimenti di riconoscenza, quali eternamente porterò impressi nel cuore.

Avendo io pertanto rissoluto di pubblicare con le stampe questa mia fatica, non sò vedere a chi più meritamente di Voi, o ILLUSTRISSIMI SIGNORI ACCADEMICI, *consacrarla, all' effetto anche di contestarvi coi fatti, per quanto è compatibile con le mie forze, la sincerità delli suesposti sentimenti; ond' è che nel presente mio bisogno non fisso gli occhj, che nelle rispettabilissime* PER-

SONE *Vostre*, o *Illustrissimi Signori Accademici*, *non avendo voi mestieri per gradire, e proteggere questo mio dono, che di Voi stessi.*

Lascio alla vostra somma penetrazione il decidere, se questo libricciuolo, che vi presento, si meriti al par d' ogni altro di suo carattere un parzialissimo gradimento; mi faccio soltanto lecito d' impetrar al medesimo a titolo di semplice grazia l' autorevole vostro Patrocinio. *Per offerire colla dedicatoria d' un Libro una testimonianza d' ossequio proporzionata ai sincerissimi voti miei, un Li-*

bro ci vorrebbe, che degno fosse pienamente de' SIGNORI ACCADEMICI. Tale chiamar non oso questo Volume di Scherma; ma penso d' avervi detto abbastanza, quando ho detto, che vi umilio questo tributo di servitù, raccomandandovi, quant' io mi sappia, l' opera in un con l' Autore. Dovendo VOI, O ILLUSTRISSIMI SIGNORI, essere stimolati a proteggerne non dalle suppliche mie, ma da quella generosità, che di VOI è propria, superfluo sarebbe, che differissi con altre men confacevoli dicerie quelle opportunissime proteste di venerazione, stima,

ed ossequio profondissimo, con cui mi glorierò d' essere sempre mai

Di Voi, o ILLUSTRISSIMI SIGNORI *ACCADEMICI FONDATORI.*

Devmo, ed Obblmo Servidore vero
Paolo Bertelli.

L' AUTORE

A CHI LEGGE.

Non vi aspettate, o Lettore gentile, di rinvenire in questa, qualunque sia per riescire, tenue operetta uno stile sublime, e terso. Dalla mia adolescenza fino all' età presente, ho sempre trattate l' armi, e poco, o nulla ho conosciuta l' arte del dire. La matteria su cui a scrivere intraprendo è semplice: non si estende al di là dei precetti della nobilissima, ed antichissima arte della Sherma. Questi precetti quanto più saranno concisi, e scritti con stile piano, e corrente; con tanta maggior facilità saranno appresi. Mi troverete altresì lontano dal voler seguitare le traccie di alcuni Maestri, che scrivendo di quest' arte, a dettando precetti su la medesima, si sono serviti di teorie, e dimostrazioni matematiche, parlando quasi sempre di curve, semicurve, rette, circoli, quadrati, paralellogrammi, triangoli ec. L' esperienza mi ha fatto vedere, che molti di quelli,

che vogliono applicare a questo studio, sono affatto digiuni anche de' primi preliminari della Matematica, scienza troppo vasta, e sublime; ed in conseguenza che regole dettate con tal metodo, ben lontane dall' appianare la strada a tali studiosi, altro non fanno, che rendergliela più erta, e dirupata. Varj motivi m' hanno indotto a pubblicare colle stampe questa mia operetta, ne posso dissimulare, che uno de' più forti non sia stato quello d' appagare la brama di molti studiosi di Scherma, i quali m' hanno esternato di nudrir desiderio, d' aver ogni volta, che loro piaccia sotto occhio, le moltiplici regole, che vengono loro suggerite dal Maestro in iscuola, le quali per essere indispensabilmente moltissime non dee recar stupore, se buona parte di quelle vengano dalli Scuolari dimenticate. Nè di poco stimolo mi è stato a pubblicare quest' opera, la stima grande, in cui ho veduto tenersi dal Mondo cognitore del buono, le Regole di Scherma, che da varj Eccellenti Professori di quella sono state a molti, ed a me specialmente insegnate; E siccome la maggior parte dei detti Professori ci sono stati dalla morte rapiti; così all' effetto di ostare per quan-

to mi fia possibile, che la memoria dei loro savj insegnamenti, del tutto non perisca, ho intrapreso questo lavoro, il quale ben volentieri, e con tutta ingenuità confesso, del mio altro non contenere, se non che la fatica di richiamarmi alla memoria quegl' insegnamenti, che dalla viva lor voce ho appresi all' atto, che essi mi onorarono di loro Lezioni, li quali insegnamenti, come meglio ho potuto, per ordine quivi ho distribuiti.

Lo scopo mio principale finalmente in compilando quest' opera è stato d' essere utile, chiaro, ed intelligibile a tutti quelli, che in avvenire, vorranno metodicamente apprendere quest' arte. Se essi rifletteranno, che in nessun' arte si puol essere fondato appieno, se all' esercizio pratico di quella, non si premettano le nozioni più accurate della teorica, non dispero, che essa non sia per riuscir loro grata. Profittino essi adunque di questa fatica, ne trascurino il pratico, e diurno esercizio della scuola, che dal canto mio non tralascierò cosa intentata per renderli nel meno spazio di tempo, che fia possibile esatti schermitori. Vivete Felici.

PREFAZIONE

Dell' Opera, e Maestri, che hanno scritto lodevolmente dell' Arte della Scherma.

CAPITOLO I.

Allora quando per fatale influsso della forza, a cui la ragione istessa convien ceda, cominciarono a divenir noti nell' Universo i nomi de' misfatti, si dovette a un tempo stesso dal Mondo comprendere, che non sempre, la vita degli abitanti, era abbastanza sicura sotto la tutela delle Leggi, le quali per provvide, che esse fossero, non potevano mettere al coperto l'uomo onesto dal colpo; che fra le cupi insidie venivali vibrato dal pugnale d' un prezzolato scellerato, ovvero d'un avido ladrone: allora dissi si videro gli uomini nella fatale ma inevitabile necessità di studiare il modo di premunirsi non tanto contro le private, quanto contro le pubblice insidie. Lo strumento comunemente scelto da essi a loro difesa, per quan-

to io mi osservi le antiche, e molto più le moderne Istorie, fu la Spada, Madre, anzi Regina d' ogni altra sorté d' armi tanto da offendere, che da difendere, o almeno arma a foggia di Spada lavorata. Ne è quivi di mestieri, che a comprovare il mio detto rammenti quanto trovasi scritto da più celebri Istorici degli Egizj, degli Ebrei, de' Macedoni, Greci, e Romani, essendo a chiunque noto abbastanza quanta gloria, e vantaggio ciascuna di dette Nazioni siasi con la Spada acquistata. Pregherò solamente il Leggitore di condonarmi, ed attribuirlo all'amore, che quasi è innato in ciascuno per quell'arte, a cui s'è applicato, e l'esercizio della quale ha trascelto, se oso di dire, che se dall' antichità delle Arti, e dai soggetti, che quelle hanno esercitate vogliasi arguire la nobiltà loro, a poche, per non dire a nessuna, cede il primato la Scherma. Io veggo brandirsi la Spada dai più forti, e rinomati uomini delle antiche, e moderne età, e la veggo sempre gloriosamente mietere le palme, e gli allori, e guidarli per splendido cammino al tempio della gloria immortale. Io la veggo onorata da tutti gli Imperadori, Regi, e

Principi. Per lei al paro, che per le cose le più sacre, ed auguste hanno non pochi Principi, ed Eroi, giurate le più gloriose, ed ardue intraprese. Di questo glorioso strumento si sono serviti li Sovrani più illustri a premiare il valore de' suoi Vassalli, conferendoli all' atto di cingercelo ai fianchi i gradi più onorati, e distinti di Nobiltà. Gli uomini che nella Spada conobbero, quale, e quanto sostegno aver potevano, allorchè la loro esistenza, o le proprietà loro state fossero in pericolo, ravvisarono ancora che questa poco, o nulla era ad essi utile, se con arte non era maneggiata. E siccome videro, che se facevano uso soltanto della Spada per vibrar colpi, e cercar con la punta di quella il petto del loro Avversario d' arma eguale, o superiore munito, correvano evidente rischio, potendo spesso succedere di trovarsi a fronte un uomo di maggior lena, e forza dottato, e per conseguenza massime se d' arma più vantaggiosa munito essere in pericolo di soccomberli; così fu facile il divisare, che quelli, che con tal Arma bramavano vantaggio, dovevano apprendere il mo-

do di schermirsi, e ripararsi dai colpi, che contro di essi venivano scagliati. E giacchè essi conoscer dovettero, che un colpo vibrato all' Avversario drittamente, e come dicesi in quarta ec. và molto più sicuro, e veloce a ritrovare il corpo di esso, di quello, che non faccia qualunque altro colpo tirato perpendicolarmente con mazza, bastone, o altro ec.; così cominciarono essi a studiare il modo di restare coperti da tali colpi, se loro vibrati venivano contro dall' Avversario all' atto stesso, che di punta cercavano ferirlo. Ecco a mio credere, come dovettero cominciare a nascere i primi precetti dell' arte di usare la spada tanto per ferire, quanto per difendersi, arte, che noi al giorno d' oggi conosciamo sotto il nome d' *Arte della Scherma*. Ella è stata anco quest' Arte, come tutte le altre soggetta all' infanzia, o sia a quei principj, che poco o nulla escono dalla naturale rozezza. Varj maestri di lei scrivendo l' illustrarono. Tento io con quest' opera d' assegnar norme tali con la traccia di cui possa avvicinarsi lo studente dell' *Arte della Scherma* alla sua perfezione.

Per quante ricerche, io m' abbia fatte trovo, che Cajo Aurelio Scaucro Romano, fu il primo, che insegnò ai Soldati di usare nelle battaglie la Spada con qualch' arte. Fra li primi maestri, che di quest' arte abbian data alla luce qualche regola con le stampe, furono un certo Carlo Saime Pons di Perpignano di Majorica, e Pietro della Jores Spagnuolo, e ciò succedette nel 1474. Da Pietro Moncio Maestro Italiano, nel 1509., furono stampati varj trattati di Scherma. Certo Francesco di cognome Romano, e di nazione Spagnuolo. nel 1532., diede alle stampe un trattato di Spada. Achille Marozzo Bolognese pubblicò nel 1536. il suo libro della Scherma, non che un bellissimo trattato di Spada, che fu ristampato nel 1568. Camillo Agrippa seguì costoro, e spiegò i suoi insegnamenti mediante regole mattematiche, e la di lui opera vide la luce l' anno sopraindicato 1536.: come pure nell' anno sunottato, 1568., Giacomo Descar Francese, e Giovachino Mainero Alemanno, stamparono un loro libro di quest' arte. Giacomo Grassi Maestro in Modena nel 1570. diede alla luce

un suo libro col titolo = *Ragionamenti d' adoprar l' armi così da offesa, che da difesa*. Nel 1575. si vidde pubblicata l' opera di Gio: dell' Agocchia. Giacomo Sancies Spagnuolo scrisse nel 1582., e nel 1600. D Luigi Narves di detta nazione. Salvator Fabris, che fu maestro del Re di Danimarca, e con le stampe pubblicò il di lui trattato di Scherma nel 1606., e Marco Dociolini Fiorentino nell' anno stesso. Furono questi seguiti nel 1608. da Nicoletto Giganti Veneziano, che fu l' Autor del trattato di adoprare la Sciabola. Nel 1610. comparve alla luce un' opera intitolata = *Il gran Simulacro dell' Arte della Scherma* =, di cui ne fu autore Ridolfo Capoferro di Caglj. Girolamo Caranza stampò in Madrid nel 1612. un compendio della filosofia, e destrezza dell' armi; nel qual tempo scrisse di quest' arte anch' Antonio Marchini Romano. Francesco Alfieri Maestro dell' Accademia di Padova, ci diede un trattato di Spada, Spadone, Picca, e Bandiera nel 1640. Dell' anno 1660. in Bologna comparve alla luce il libro, che ha per titolo *il vero maneggio di Spada*, del quale

Alessandro Senese Bolognese fu Autore. Nell' anno stesso scrisse un ingegnosissimo libro di quest' Arte, Francesco Mattei Napoletano. Nel 1670. Giuseppe Morsicati Palermitano, compose un libro intitolato la *Scherma illustrata*. Ma sarei io troppo lungo, se tutti li Maestri, che di quest' Arte hanno scritto, volessi quivi nominare. Li fin quì accennati bastino, mentre ora passo a parlare de' Maestri più moderni, e mi restringo a nominar soltanto quelli, che ho io avuto l' onore di conoscere, ed i quali sò troppo bene si conciliarono la stima de' suoi coetanei. Io ho avuta la bella sorte d' apprendere i primi principj di quest' Arte dal Sig. Fabrizio dell'Agheta Maestro di tutta la Famiglia Reale del Gran Duca di Toscana. Il Sig. Gioan Faldoni di Livorno, uomo da tutti stimato, è stato uno de' miei Maestri. Dal Sig. Lucca Gherardi mio Concittadino, che ultimamente cessò di vivere, è abbastanza noto, perchè io inutilmente quivi non mi perda a parlarne, il lodevole sistema d' insegnare quest' arte. L' eccellente Geminiano Bertoldi, si è reso anch' egli chiarissimo nell' esercitarla. Finalmente

dalli Fratelli Paolo, e Lodovico Delei Maestri del Nobile Collegio di Modena a tutti li dilettanti di quest' arte notissimi, io appresi le ultime teorie della stessa, e da loro fui altresì ammaestrato nelli giuochi di Picca, e Bandiera, ed altri esercizj Ginnastici. Questi sono li Maestri, che hanno con la pratica perfezionato ai giorni nostri il modo di giuocare inventato dai primi. Le regole della Scherma, conoscono da essi il proprio raffinamento. Se io degli insegnamenti datimi abbia profittato lo arguiranno gl' intelligenti dal contenuto in quest' Opera.

Numeri del Maestro.

CAP. II.

All' effetto di ottenere meritamente il titolo di Maestro, molti sono i requisiti, che si ricercano. Ne' tempi andati, chi voleva insegnare l' Arte della Scherma veniva in pubblico da eccellenti Professori esaminato. Subito un tale esame se conoscevasi meritevole, con onorevoli patenti era decorato del sud-

detto titolo. All' effetto di comprendere quali, e quante difficoltà s' incontrino da chi vuol battere con onore questa carriera, basta riflettere alle qualità, che si ricercano nel soggetto, che aspira a questa meta; la morale, che è il fondamento di tutte le virtù, che adornano un uomo, che vive in società, dovrà in lui specialmente risplendere, massime che, dovrà insegnare per lo più, o ne' Collegi, o anche nelle Case private a giovanetti di tenera età, nell' animo de' quali, come in molle cera, s' imprimono le idee indistintamente di quanto veggono operare dagli altri, e segnatamente da quelli, che sono destinati ad insegnarli qualche cosa. E' poi in lui tanto più necessaria questa virtù, in quanto che, per eccellente, che egli fosse nell' arte, si vedrebbe sempre posposto anche a soggetti di lui meno capaci, ogni qual volta fosse tenuto in concetto d' uomo immorale da quelli, che presiedono all' educazione de' giovani. Sul proposito poi dei numeri, che devonsi possedere da un Maestro di Scherma, io converrò con Giovanni dell' Agocchia, il quale, al *lib.* 1. *fol.* 6., descrivendo un buon

Professore, stima, che debba essere dottato di *ragione*, d' *animosità*, di *destrezza*, di *scienza*, di *giudizio*, e di *pratica*. Nel Maestro richiedesi adunque giusta l' allegato passo la *ragione*, vale a dire deve procurare d' avere in pronto il fondamento d' ogni regola, e precetto, che egli dà allo Scuolaro, perchè resti persuaso ad evidenza dell' utilità de' suoi insegnamenti. In secondo luogo, deve esser dottato d' *animosità*, per non s' avvilire ne' cimenti. In terzo luogo di *destrezza*, che li servirà per agire con la massima facilità. In quarto luogo di *scienza* dell' arte, dovendosi egli trovare in possesso di tutte le cognizioni di teorìa spettanti a quest' arte, in grazia delle quali sappia rendere il perchè d' ogni sua operazione, suggerendo altresì a qual uopo debbansi porre in uso. In quinto luogo, di *giudizio*, con cui sarà perfetto conoscitore dei tempi, e della misura. Finalmente, di *pratica*, cioè di esercizio continuato, facendoci l' esperienza vedere, che in tutte le arti, se alle nozioni teoriche, non s' unisca l' esercizio pratico, non puol essere in quelle ben versato. Aggiungasi a tutto ciò, che sarà un gran re-

quisito d' un Maestro di quest' arte la comunicativa; dovendo egli procurare di chiaramente, e senza confusione insegnare i suoi precetti, nel che fare, userà termini piani, ed a tutti intelligibili, e segnatamente quelli, che sono stati adottati in questa professione dagli antichi, e moderni Maestri, fuggendo altresì le strida nell' avvertire gli Scuolari de' loro sbagli, e procurando d' addattarsi alla capacità, e naturale disposizione de' medesimi; giudiziosamente secondandoli, anche talvolta per metterli a portata di profittare. Nel dar lezione camini sempre a passo lento, nè la muti se non conoscerà, che bene si possegga la prima, poichè potrebbe correr rischio, avvanzandosi per salto, di dover tornare addietro con sommo suo rincrescimento, e con grave noja, e dispiacere dello Scuolaro. Allora quando comprenderà, che il suo Discepolo sarà ben fondato nelle avute lezioni, e sarà in possesso delle teorie generali, lo disporrà a giuocare d' assalto, nel quale terminerà di perfezionarlo nelle regole insegnateli, delle quali con maggior facilità li farà comprendere le cause. Non li permetterà, che

tiri con altri condiscepoli, affinchè non prenda vizj, e lo regolerà egli stesso, fino a tanto che il conoscerà capace di sostenersi con riputazione in un' assalto. Ramento finalmente al Maestro, di guidare in modo il suo Discepolo, che sappia frenare le furie, moderarsi nelle risoluzioni, scuottersi dalla tema, e mantenere l animo tranquillo, ed il corpo sempre pronto alla difesa, ed all' opera secondo le occasioni: se così il regolerà, saranno le sue cure un giorno ricompensate dal piacere di aver dato a quest' arte un perfetto giocatore.

Avvertimenti allo Scuolaro.

CAP. III.

Sono trascorsi varj Secoli ne' quali l' Italia, che ha fatti tanti progressi in ogni Arte, si puol dire, che quasi affatto abbia abbandonato il Mestier dell' Armi. Non sò per altro comprendere come l' Italiana gioventù abbia negletta quest' applicazione, la quale sebbene, più dell' altre, è forse faticosa, non

pertanto guida i suoi seguaci ad un certo grado di gloria, che non si conseguisce nelle altre con tanta facilità. Per altro a fronte di tutto ciò, mi lusingo, che se li Giovani rifletteranno alla stima, e rispetto grande, che anche in Italia riscuotono quelli, che sono tenuti per schermitori di qualche Vaglia, non potranno a meno di non sentirsi stimolati all' intrapresa dello studio della Scherma. Ed è quivi dove reputo a proposito, di far riflettere così di passaggio, che essendo preciso dovere di ogni Uomo di difendere, e sostenere per quanto egli puole il proprio Sovrano, e la Patria, non sarà mai reputato capace alcuno di compiere a tali doveri, se non è atto a difendere prima se stesso.

L' Arte di far ciò, ho già dimostrato che è l' Arte della Scerma, dunque lascio al giovane Lettore, il dedurre dalle giuste mie promesse, la retta conseguenza. Nè mi si obbietasse, che essendo oggigiorno in uso la fatale polvere sulfurea, della quale caricati che siano i micidiali strumenti, di cui si serve il Soldato nelle battaglie, si sà, che con celerità, e strazio tale impiagano, che inutile si ren-

de ogni precauzione; mentre a ciò francamente risponderei, che tanto sarà più difficile restare da un' arma da fuoco feriti, e che nel caso tanto più piccola, e leggiera sarà la ferita, quanto minor bersaglio si sarà presentato all' Avversario, e che le regole di presentar questo minore bersaglio, appunto s' apprendono dall' Arte della Scherma.

Passando quivi più particolarmente a suggerire alli Scuolari quegli avvertimenti, che denno avere sott'occhio, quando bramino d' instruirsi nel maneggio della Spada, dirò loro, che sebbene, chi brama d' apprendere quest' Arte, non fosse fornito dalla natura delle Doti competenti, pure non deve scoraggirsi. La costanza, e la buona volontà possono ai mancamenti di natura supplire: avegnacchè la scioltezza delle membra, e l'Agilità della persona s' acquistano con l' esercizio. Dovrà pertanto lo Scuolaro scegliere un abile, e sperimentato Maestro, sotto la guida del quale, li resti appianata la strada al profitto, procurando sovra tutto di ben impadronirsi de' primi principj, sù de' quali è fondata l' arte, mentre dal perfetto possedi-

mento di quelli, dipendono tutte le ulteriori operazioni.

Scelto, che avrà il Maestro, dovrà esattamente, e continuamente applicare tanto agli insegnamenti, quanto all' esercizio, al quale unirà un sommo desiderio d' imparar quest'Arte, mercè cui, lieve li sembrerà la fatica, senza la quale, quest'Arte stessa non si puole acquistare. Allora quando il di lui Maestro lo conoscerà bastantemente instrutto, e capace di giocare d' assalto, si risolva a giocare con franchezza con tutti, non sfuggendo mai l' incontro di qualsivoglia schermitore, all' effetto d' imparare la norma di regolarsi ne' tanti modi diversi, de' quali troverà, servirsi gli altri nel giocare. Ma è tempo, che io passi alle istruzioni particolari. Comincierò dunque a parlare de' fondamenti della Scherma. Questi sono tre, Modo, Tempo, e Misura.

Del modo.

CAP. IV.

Il Modo altro non è che una norma, o sia un complesso di regole, con la scorta delle quali si deve eseguire una qualche azione, e senza le quali regole l'azione riescirà imperfetta. Intendono li Maestri di quest'Arte, per modo, primo le regole di star bene in guardia. 2. di sapersi difendere. 3. come tirato un colpo si debba rimettere in guardia. 4. come si attacchi, e guadagni l'Avversario. 5. come si facciano le finte, per ingannare l'inimico. 6. come finalmente s'eseguiscano li tocchi, e strascj con la Spada. Come il Giocatore si serva delle suindicate operazioni, lo vedremo nel progresso di quest'opera.

Del Tempo.

CAP. V.

Dopo d'aver ben studiato il modo, ed imparate le regole con le quali si fanno le

azioni, si dovrà apprendere il tempo, e siccome negli Assalti possono accadere diversi tempi, perciò il Maestro deve istruire gli Scuolari gradatamente in diverse Lezioni, nelle quali mostrerà loro le azioni, che sono ai Tempi proporzionate; avvertendoli di star colla massima attenzione al Tempo dell' Avversario per poterli tosto contraporre la sua azione, massime che queste sono tutte proporzionate, e sottoposte ad un qualche tempo. Il tempo della Scherma fu chiamato da molti, *un impeto dell' animo del operante, con cui risolve la volontà, ovvero un conoscimento di valersi contro il nemico. Altri lo chiamano, quel modo col quale si governa la Spada dal Nemico*, ed io converrò in conclusione, *che è un punto delicatissimo col quale l' intelletto delibera, e dispone la sua volontà ad eseguire le Azioni*, o sia *un' Arte di cogliere quel punto, in cui l' inimico presenta la comodità di poterlo ferite*. Che che sia delle accennate definizioni, le quali per altro nella loro sostanza concordano, io solo deggio avvertire, che il vero tempo è quello, che sortisce l' effetto della ferita, che senza un tale effetto non

è più tempo. Per conseguire la qual cosa è necessario, che le potenze dell' animo per modo ai sensi corporei siano unite, che il conoscere, e deliberare delle prime, e l' eseguire dei secondi sia un punto solo: Egli è perciò, che dottamente dagli Autori è chiamato: *un punto delicatissimo, che passa innanzi l' azione, che l' eseguisce*: perchè se per trascuraggine talvolta si tardasse coll' Azione ad eseguirlo, il tempo è perduto, nè più si ricupera. Le migliori operazioni, e più stimate sono quelle di Tempo, ma sono' ancora le più difficili da eseguirsi, per cagione degl' incontri imperfetti, che nascono ne' varj giuochi. Di più sorta sono le operazioni di Tempo. Per esempio botta di tempo, sarà quella, che riporterà il vostro nemico all' atto, che egli passerà da una positura all' altra. Se mentre egli farà una chiamata, un distacco di Lama, ovvero un qualche tocco, o strascio resterà ferito, anche questa sarà botta di tempo. Finalmente se tentando egli di farsi troppo sotto misura, voi lo feriste con una cavazione, anche una tale ferita sarebbe ferita di tempo. In Somma

tutto quello, che vien fatto nel tempo di qualche movimento del contrario, cosicchè egli resti colpito senza incontro imperfetto si chiama tempo; e perciò da Maestri tali operazioni vengono chiamate Giochi di Tempo. Evvi altra operazione delicatissima, che si chiama *colpire di contra Tempo*, ella sortisce quando astutamente s'induce l'Avversario a prendere un Tempo, e se gli offerisce qualche comodità maliziosa, acciocchè egli si risolva col suo Tempo, e conoscendo, che già indotto dalla vostra congiuntura si lancia per fare l'azione. Si previene con la vostra. Alli soprascritti giochi di Tempo, e Contratempo, si richiede prontezza di vita, agilità di membri, e finezza d'occhio. Vi hanno alcuni li quali nel voler fare qualche tempo, all'effetto di dar motivo all'Avversario, che operi, si credono d'agire astutamente facendo le chiamate, allargando tutto in un tempo l'Arma, battendo, strepitando, e facendo mille altri torcimenti di vita, e tutto ciò essi chiamano far tempo, ma io più tosto lo chiamerò perder tempo; poichè in tal guisa altro non fanno, che espor-

si al pericolo di restar vergognosamente colpiti, senza trarne il menomo vantaggio. L' incontro del Tempo falso, è una operazione eseguita da due Contrarj in un istesso tempo, o pure, è un tempo composto di due risoluzioni d' ambedue gli assalianti, senza che l' uno s' accorga di quello, che vuol far l' altro. Nasce però l' incontro dall' ignoranza del tempo, e dal non saperlo ben conoscere. Quest' incontro è di due sorta. Si può considerare l' uno perfetto, e l' altro imperfetto; questo succede quando due Giuocatori si sono avvicinati in misura con una medesima intenzione per operare, e tirando l' uno, tira l' altro, e quivi incontrandosi le punte nemiche a caminar ambedue in un istesso tempo restano entrambi colpiti, perchè l' uno non si difende dall' altro. L' incontro perfetto succede quando li due Schermitori s' incontrano a tirare tutti in un medesimo tempo, con la medesima intenzione, ma con tutto ciò entrambi si difendono, poichè con agiustatezza si sono incontrati nell' esatta posizione de' Pugni.

Della Misura.

CAP. VI.

La misura altro non è, che il serbare una giusta distanza negli assalti, mercè la quale nè si stia troppo vicino all' Avversario, nè troppo lontani. Quando il giuocatore si sarà messo in guardia, nel lanciare la botta cerchi di fare il di lui passo con leggiadria sì, ma sovra tutto con velocità, avvertendo di serbare la perfetta distanza, e regolandosi in modo, che la troppo ansietà di ferire non lo spinga di sovverchio sotto l' Avversario, poichè chi troppo s' espone resta improvvisamente preso. Studiando pertanto la misura cercate di sfuggire questi due estremi; cioè o di esporvi troppo vicino, o di restar troppo lontano; poichè nel primo caso correte pericolo, come abbiam detto, d' essere feriti in tempo, da una fiera risposta, e nel secondo, che i vostri colpi riescano vani per la sproporzionata distanza del bersaglio.

Del Modo di Marciare.

CAP. VII.

Alcuni stimano, che il marciare avanti per acquistare la misura sia una cosa facile; io per altro la reputo non poco difficile, poichè marciando avanti non si fà altro, che avvicinarsi al nemico, nel qual atto egli potrebbe cogliere il tempo di ferire. A sfuggire un simil pericolo, dovrà il giuocatore colla massima attenzione caminar con passo corto, e veloce, facendo col suo piè dritto un passo della lunghezza di mezzo piede circa, e facendo in seguito lo stesso col piè sinistro, conservando il corpo sempre ben dritto, e nella stessa posizione, in cui trovavasi prima di marciare; restando altresì ben composto in guardia, e con l'arma pronta, ed il passo nella distanza proporzionata con cui s'era piantato in guardia. Avvertite però di rilevare l'intenzione dell'Avversario, perchè questi talvolta vi darà maliziosamente occasione di partire, per ferirvi in quel tempo.

che li presenterete. Cercate adunque di deludere l' inganno con l' inganno; e se accadesse, che egli facesse qualche chiamata, o slargata di spada per indurvi a partire, ovvero alzasse la punta offrendovi comodità di fare de' tempi di sotto, ne' quali movimenti trovandosi egli pronto alla difesa della vostra intenzione, vi potrebbe colpire col suo tempo contrario. In tali, o simili casi voi dovete fingere di risolvervi a quella tale azione, mostrando di volervi servire di quella comodità, che egli vi ha offerta, e nel mentre, che egli penserà, che vogliate farne uso, e tenterà d' eseguire la propria intenzione col tirarvi il colpo in tempo, e voi allora trovatevi pronto alla parata, e facilmente lo colpirete con una risposta, che in tal guisa eseguita, chiamasi risposta di contratempo. Oltre il modo di marciare, che s' è fin quì esposto, quale chiamasi marciare in linea, e vale a dire nella stessa direzione in cui voi, e l' Avversario vostro vi trovate, vi è pure il passo obliquo a dritta, ed a sinistra. Di questi ne usa il giuocatore per attaccare l' inimico fuori di linea, o da una parte, o

dall' altra, ovvero per guadagnarli la spada. Ma di questa operazione, che chiamasi stralineare, ne parleremmo in appresso.

Del Moto.

CAP. VIII.

Se il Moto nella Scherma fosse arbitrario, sregolato, e scomposto sarebbe dannoso anzi che vantaggioso al giuocatore di Scherma; bisogna adunque che sia soggetto a certe regole, e sono appunto la compostezza, la velocità, la diligenza, e deve oltre di ciò essere accompagnato dal Tempo, ed eseguito in linea, ed in misura in forza di quell' intrinseco rapporto, che passa fra il tempo, il moto, e la linea. La linea ha due punti: da uno principia, nell' altro termina. Il moto ha due parti da una nasce, nell' altra finisce; ed il tempo ancora si considera nel suo principio, e nel suo fine. La punta della Spada è il principio della linea, non che del tempo, ed il Corpo dell' Avversario è il termine del tempo, e della linea. Il moto

nasce dalla punta della Spada nel momento in cui il giuocatore comincia ad agire, e termina quando ha compiuta l'azione. Ciò posto è chiaro, che la punta della Spada dove comincia la linea, e dove principiano il tempo, ed il moto, non dovrà mai portarsi fuori del corpo dell' Avversario, perchè trovandosi allora fuori del proprio centro, le operazioni vostre, non sortirebbero il bramato effetto. In sequela delli principj accennati deggio avvertirvi di muovere la vostra Spada con gran compostezza, procurando, che tutti li vostri moti siano regolati dalla massima diligenza, e destrezza per non incorrere nella taccia di giuocatore sguajato, siccome addiviene a coloro, che sono scomposti, e sregolati ne' loro movimenti.

Del modo di parare.

CAP. IX.

Parare, e ferire sono li due scopi ai quali tende l' Arte della Scherma, ma se ben pensiamo all' etimologia del nome di quest' arte

noi vedremmo, che il di lei fine principale è di parare, che in altro non consiste se non che, nel sapersi difendere con sicurezza dai colpi del nemico. La natura ha impresso nel cuore dell'uomo l'istinto di procacciarsi la propria difesa, ed all'uopo gliene suggerisce li mezzi; ma se l'arte mercè l'esperienza ne regolerà questi mezzi, è chiaro, che riesciranno più sicuri.

Parlando adesso delle parate in genere dirò, che è regola generale dell'Arte, che la risposta immediatamente seguiti la parata. In varj modi si puole parare, e varie sono le opinioni dei maestri. Alcuni pretendono, che nell'atto di parare si accosti il piede di dietro, e nel tempo, che si risponde si cammini con quello d'avanti volendo in sostanza, che il piè sinistro accompagni la parata, ed il destro la risposta. Altri all'opposto sono di parere, che nel parare s'avvanzi il piede dritto per accompagnare la difesa. E finalmente alcuni de più moderni hanno adottato, che parando si debba andare avanti col corpo, e ributtare il colpo del nemico, dicendo essi, che questo è riparo perfetto, e fondano

in conclusione tutta l'intenzione loro nella pronta risposta, che deve seguire la parata del colpo nemico. Io rispetto le citate opinioni, ma non pertanto sono d' avviso, che nel parare non sia niente necessario di fare alcun movimento ne col corpo, ne col piede, anzi penso, che si debba star sodo, e composto nella propria situazione perfetta: avvegnachè il pugno solamente sia quello, che con la Spada debba correre ad impedire, o a togliere la Spada nemica dalla Linea per la quale è incaminata a colpire, ed in tal guisa operando è certo che la parata sarà più sicura. Che se per lo contrario nel parare vi avanzarete col corpo, come abbiam detto pretendere alcuni, potrà succedervi in pratica, che il vostro nemico vi tiri una stoccata con tale veemenza, che voi difficilmente, o anche assolutamente non pariate per un qualche impensato accidente: Allora col vostro avvanzarvi vedrete, che vi passerà da parte, a parte quella botta, che si sarebbe internata nel vostro corpo solamente due dita stando fermi. Potrebbe anche darsi il caso, che l'Avversario avesse

lasciato il colpo senza trovarsi in perfetta misura, o per non averla conosciuta, o per timore della risposta, ed allora benchè con la vostra Spada non aveste parato, pure stando solamente fermo, il di lui colpo sarebbe andato a vuoto per cagione della troppa distanza; ma se aveste adottato metodo di avvanzare parando, è chiaro, che volontario sareste corso incontro al colpo nemico divenuto per cagion vostra inevitabile. Egli è bensì vero, che io ancora insegnando le parate allo Scuolaro, se conosco che inclini a ritirare il corpo nel parare, li suggerisco di più tosto avvanzare, di quello che prendere il pernicioso vizio di tirarsi addietro, poichè stimo insegnando, che sia minore il primo del secondo difetto; ma nulladimeno quando conosco lo Scuolaro bastantemente impossessato delle parate, non tralascio di farli comprendere il pericolo, che egli corre precipitandosi contro il suo nemico all' atto, che para. Si dee finalmente notare, che altro è l' avvanzare dopo la parata, ed altro è l' esporsi credendo di aver parato. Per regolarsi addunque con sicurezza nel pa-

rare è necessario d'avere finezza d'occhio per accertarsi, che il nemico abbia stabilita la sua determinazione, come pure ci vuole cognizione di tempo per sapere unire li due movimenti, che si devono eseguire, cioè parare, e crescere nel tempo stesso, al che fare molto li gioverà l'agilità del pugno per eseguire con prestezza tali due movimenti; finalmente pratica, e cognizione de' giuochi per non ingannarsi nel caso di una qualche finta, che potesse fare il nemico.

Contegno, che un debole dee avere col forte, col ardito, col timido, e col flemmatico.

CAP. X.

Quando un giuocatore comincia un' assalto dovrà prima di tutto con la massima attenzione cercar di scoprire le doti, e forze naturali del suo competitore, non che la di lui inclinazione, e modo di giuocare, per poscia potersi tutto al contrario regolare. Egli è impossibile, che tutti siano d'una medesima inclinazione, ed abilità, atteso

chè, chi naturalmente è forte, chi debole, chi timido, e chi ardito ec. Dunque l'arte sola sarà quella, che ci potrà equiparare. L'arte ancora può suggerire ad un debole di complessione, quallora si trovi a fronte d'un forte, modi tali di destrezza nel giuocare, mercè li quali la forza del suo contrario non li sia di danno, e possa anche superarlo. Ed è quivi dove il Maestro deve singolarmente impegnarsi nell'instruire i suoi discepoli all'effetto, che s'impossessino di molte, e varie regole da praticare secondo il bisogno, perchè nel caso, che una non giovasse loro, possono servirsi di un altra; mentre è certo, che se a tutti senza differenza alcuna insegnerà la cosa stessa, atteso che come s'è detto non tutti sono d'animo, di complessione, e di forze eguali, perciò non tutti aprofitteranno della medesima cosa, o per lo meno se ne sapranno con tutti servire. E vaglia il vero se a tutti indistintamente s'insegneranno le operazioni, che debbonsi eseguire con prestezza, e risoluzione, e fra questi vi abbia uno di temperamento timido, è chiaro, che questi non farà il menomo progresso, atteso-

chè la natura sua lo porta ad agire tardamente, ed in conseguenza s' esporrà ad essere più tosto offeso, che ad offendere. E così dee dirsi degli altri &c.

E' molto difficile, che in uno stesso individuo si combini forza, e destrezza. L' esperienza ci fa vedere, che chi è molto forte, e nerboruto suol' essere anche più duro ne' suoi movimenti, e più tardo nell' agire; laddove chi è gracile suole d' ordinario essere più destro, e quindi più pronto all' opera. La destrezza, ed agilità, si possono, come abbiam detto altrove acquistare con l' arte, e l' esercizio. Se l' accidente addunque facesse, che un debole di complessione, ma destro di membra, si trovasse a fronte di un forte non dee scoraggirsi, basta che stia attento a parare i colpi nemici, non trascurando di cogliere li tempi, che si vedrà presentare dal suo competitore, ma sovra tutto guardi, che questi mai giunga a guadagnarli la Spada.

Se poi si trovasse a fronte d' un furioso, ed ardito, procuri di agire colla massima compostezza, e flemma, studiando di coprirsi dai primi incontri, e superarli stando mera-

mente sù la difesa, e facendo in modo, che l'inimico riceva travaglio da suoi moti stessi troppo inquieti, e furiosi. Non trovandosi in niente scomosso, potrà anche darli campo, che con le sue furie s'avvanzi, ed allora sarà cosa facile il prenderlo in tempo, mentre li giuocatori furiosi per lo più hanno tale impazienza d'offendere, che non badano ne alla misura, ne al tempo, e da ciò appunto nasce, che sogliono esser presi in tempo con colpi d'arresto, botta che si dee il più spesso d'ogni altra tentare con simili giocatori, mentre è quella, alla quale di continuo s'espongono. Altro contegno dee tenersi col timido: poichè cedendo egli, e ritirandosi ad ogni passo, disordinandosi ad ogni moto, ne serbando mai per conseguenza misura perfetta, e tenendolo sempre il timore perplesso se debba, o nò tirare la botta, poichè ad ogni cenno egli crede d'essere ferito; Con questo addunque voi dovete far uso delle finte, le quali vi riesciranno, con giuocatori di tal tempra, presso che sicure. Potete anche procurare di mantenerlo sempre scomposto, non dandoli tempo di fermarsi in guardia,

ne che si riabbia dal suo disordine. Le stoccate del timido sono sempre corte, e tarde, sono corte perchè sempre teme la risposta, sono tarde perchè il braccio trattenuto dalla tema non camina con quella libertà, e franchezza, che sono effetti dello spirito. Deve però l'accorto giocatore tirando col timido avvertire di non travagliarlo in modo che l'obblighi ad agire con disperazione, poichè allora potrebbe passare da un estremo all'altro. Per la qual cosa quando l'avrà ridotto ad una qualche situazione pericolosa volontariamente, ma con la debita prudenza lo liberi senza viemaggiormente stringerlo. Quando uno ha superato il suo competitore, deve seco lui generosamente agire imitando il Tancredi celebrato dal Tasso, il quale duellando con Argante, e vistolo ridotto a mal partito, per la moltiplicità de' colpi de' quali lo avea caricato =

= Dal magnanimo cor deposta l'ira =
= Placido li ragiona, e 'l piè ritira. =

Ma ora passiamo a parlare del modo col quale dovrete governarvi se vi accadesse di dovervi battere con un flemmatico. E' qua-

si certo, che chi và flemmatico nella scherma và poco meno che sicuro, mentre egli non viene mai trasportato dalla voglia di offendere, trascurando la propria difesa, ed esponendosi al pericolo che mai si disunisce dal cimento dell'armi. Il flemmatico si avvanza ne' suoi moti ben regolato, e nelle sue operazioni ben composto: con prudenza; vale a dire non opera a caso, e quando l'animo l'incita alla vendetta sa frenare quegl' impeti, che dall'avversario li vengano fomentati. Chi dunque gioca con un flemmatico deve con mezze botte, o con finte tentare di distraerlo, ma deve ciò fare fuori di misura per non esporsi ad esser ferito in tempo. Quando il flemmatico cominciando a riscaldarsi s'avanzasse con idea di tirare, o di guadagnare assolutamente la Spada, e la misura, cercate allora di sventare il suo disegno togliendolo di linea, e rompendoli la misura, travagliatelo continuamente con diversi moti or da una parte, ed or dall'altra, per ridurlo a mutar pensiero. Si puole ancora ingannare il flemmatico, quando vi si avicinasse unito, e fortificato su la difesa: allora mostrare di

temerlo, e ritiratevi, dal che forse egli prenderà animo, voi potrete avanzare, e colpirlo in tempo.

Del vantaggio tra il grande e l piccolo

CAP. XI.

NOn sò vedere la ragione per la quale un piccolo dovendosi battere con uno grande possa temere.

Il Grande appunto perchè grande, incontra maggior difficoltà nel perfettamente coprirsi, e per la grandezza del suo corpo sarà anche d'ordinario più lento nelle azioni. Ma per lo contrario, il piccolo trova facilmente modo d'assicurarsi in Guardia, e per la piccolezza delle sue membra, facilmente si raccoglie, e non offre al più, che piccolo bersaglio al suo competitore, oltre che per la sua agilità, e scioltezza può agire col miglior vantaggio naturale sopra del contrario. Duellando uno di statura piccola con un grande à ancora il vantaggio delle passate di sotto, e se il grande cercasse di tenerlo lontano

dalla misura tirandoli delle mezze botte in distanza, il piccolo potrà trarne profitto facendo un qualche guadagno nel tempo della mezza botta, ovvero parando quei colpi inutili li sapesse impegnare la Spada, e seguirlo dopo velocemente con la risposta, o da lungi, o a piè fermo secondo ne scorgerà l'occasione più favorevole. Conviene per altro, che il piccolo in tutto ciò sia prontissimo perchè il nemico non possa rimettersi in guardia, e per saper cogliere il tempo, che li potesse presentare. Deve ancora il piccolo posseder bene la misura, e se questa li fosse lontana, o per l'attuale lontananza del bersaglio, o perchè questo si ritirasse, e cercasse di rompergliela, egli non cesserà mai di seguirlo finchè non l'avrà colpito, e quanto più il nemico si ritirasse, tanto più egli deve incalzarlo, ne lo lascierà mai finchè raggiuntolo alla perfetta distanza li lasci la botta in quella parte, che scorgendo egli scoperta gli aprirà l'adito alle risposte. Debbo pure avvertire il piccolo, che in tutte le occasioni in cui vorrà offendere il grande, è necessario che prima si levi la punta del suo nemi-

co dalla presenza, se quella per lunghezza del braccio del medesimo li venisse sempre a stare avanti gli occhi, e sviata, che l' avrà potrà liberamente sottentrare con li colpi.

Dove si deve guardare, quando si tira, o si giuoca di Spada.

CAP. XII.

QUando giuocate con qualcheduno d' assalto dovrete osservare ogni menomo moto del vostro nemico, girando sempre l' occhio a quella parte ove si sarà mosso, all' effetto di scoprire la di lui intenzione, e prendere partito per la vostra difesa. Nasce per altro quistione frà li schermitori, sopra il punto nel quale si dee tener fisso lo sguardo, quando si sostiene un qualche assalto. Alcuni pretendono che mai si debba perdere di vista la punta della Spada nemica, ed altri la mano con cui l' avversario tiene la Spada vogliono doversi di continuo guardare. Rispetto alla prima opinione, io dico, che se in iscuola dove in vece della Spada si adopera il

passetto coperto nella sua estremità da un grosso Bottone di pelle accade non di rado, che questo sfugge in guisa dall' occhio, che non si vedono in seguito, e non si parano le botte; cosa dovrà dunque dirsi della punta della Spada tanto più piccola e quasi invisibile quando questa trovasi in moto? In quanto al secondo parere farò riflettere, che trovandosi per lo più la mano del contrario in moto, ed impegnata ora in un tocco, ora in una finta, ora in una parata &c. niente di più facile potrebbe succedere, che l' occhio restasse confuso da tanti moltiplici, e varj movimenti, ed in conseguenza s' ingannasse. In tale contrarietà di pareri io sono d' avviso, che debbasi guardare la parte principale dell' uomo, vale a dire la faccia, poichè in quella un uomo accorto puol reggere per così dire, e prevenire l' intenzione del suo competitore. Penso pur anco, che debba estendersi fino alla punta della Spalla, che il vostro nemico vi tiene di fronte trovandosi in guardia, e la ragione si è, perchè appunto da quella ha principio ogni suo movimento, e da quella per conse-

guenza si puole rilevare ciò ch'egli tenta d' eseguire con la Spada. E siccome trattandosi di moto della Scherma, se si stasse ad osservare ove quello termina, la speculazione sarebbe vana, perchè terminato il moto è compiuta l' azione, così all' effetto di prevenirla, o per lo meno deluderla, converrà osservare dove ha principio il moto, e vale a dire la punta della Spalla.

PARTE SECONDA

DELLA SPADA.

QUantunque non sia mai stata da veruno precisamente determinata la lunghezza della Spada; nulladimeno la maggior parte dei Maestri sì antichi, che moderni conviene, essere ella sempre proporzionata, qualora la di lei lama arrivi all' incirca alla cintola di chi la porta; ed è pure certo, che di tale lunghezza rendesi con maggior facilità maneggiabile. Tutti i Maestri dividono la Spada in tre parti. In forte, in mediocre, e debole. Di più ha due fili, uno chiamato filo retto, e l' altro filo falso, come pure due piatti, dovendo essere anche puntata. La parte forte è quella, che sta più vicina all' impugnatura, come si vede dalla figura prima, linea prima. Lo spazio, che esiste tra la prima, e la seconda chiamasi mediocre, e finalmente, quello, che s' estende tra la seconda, e la terza linea, (che è l' estremità della punta,) dicesi *debole*. La for-

te, serve per parare, la mediocre per attaccare, e la debole per ferire, e fingere. Il filo retto, è quello, che stà perpendicolarmente a terra, tenendo uno impugnata la Spada in posizione di terza, e all' opposto quello, che stà all' alto è il filo falso; Così il piatto retto è quello, che nella stessa posizione della Spada resta di dentro alla sinistra di chi l' impugna, e l' altro si dice piatto falso. Col filo retto si attacca, e si guadagna la Spada nemica di dentro, e col filo falso si attacca, e guadagnasi di fuori.

La stessa graduazione della Spada, si apprende col passetto, il quale di essa è figura; non v' è altra differenza tra la Spada, e il passetto, ossia fioretto, che colla prima si attacca davvero, col secondo per ischerzo. Devesi sul proposito avvertire, che il passetto dev' essere piuttosto grave, che troppo leggero, onde avvezzare il braccio, all' occasione di cimento, maneggiare la Spada con facilità. Una tale avvertenza altrettanto lodevole, quanto necessaria, viene da tutti i Maestri riputata vantaggiosa.

La seguente figura mostra il modo d' im-

pugnare la Spada; ed affinchè la medesima sia ben sicura nella mano di chi l' impugna, acciò questi possa resistere ai colpi dell' avversario, e conservare il braccio sciolto, ed il pugno agile, deve, impugnatala con tutto il manico, ossia impugno, e posta la punta dell' indice solo entro l' incasso, ed appoggiato il pollice nel mezzo dell' incrociatura, che forma l' elza della Spada, serrare, ed unire tutte le altre dita senza indurire il pugno. Impugnata in tal guisa la Spada, si giuocarà con tutta facilità, e potrà formarsi qualunque posizione, senza affaticare il braccio.

Delle posizioni della Spada.

CAPITOLO I.

IL mettersi in guardia altro non significa, che mettersi il più, che si può, in difesa dagli attacchi dell' avversario, e nello stato il più acconcio ad agire con facilità, e destrezza, e nel tempo stesso meno atto ad essere offeso. Ad ottenere un tale intento, convie-

ne prima di tutto apprendere metodicamente le diverse posizioni, le quali sono cinque.

La prima posizione è, che l' uomo in atto di sguainare la Spada, deve avere rivolta la faccia al suo avversario, i piedi naturalmente uniti talone, a talone, i quali formino un angolo retto, la persona ben dritta, e sostenuta senz' affettazione; Indi porterà la mano destra ad impugnare la Spada, che sarà cinta alla parte sinistra; Poscia colla mano sinistra per facilmente sguainarla l' impugnerà al dissopra del fodero nel mezzo del forte della Lama, stendendo il destro braccio con la punta della spada, che camini verso terra, quale verrà portata direttamente al petto dell' avversario, tenendo il pugno girato con tutta la forza all' infuori, all' altezza della spalla dritta.

Da questa prima posizione si passa alla seconda, che in altro non consiste, che nel girare un poco più il pugno all' indentro, di modo tale, che le unghie delle dita siano perpendicolari al terreno, conservando sempre il corpo nella situazione di prima. Vedi la mano seconda. Si passa alla Terza posi-

zione continuando a girare il pugno all' indentro, finchè il filo retto della propria Spada si ritrovi perpendicolare a terra; Vedi alla mano della Figura prima che ha impugnata la Spada.

La quarta posizione consiste nel far di nuovo girare il pugno cosicchè il dito pollice appoggiato all' impugnatura della Spada trovisi diretto al proprio occhio formando una linea retta col braccio, e colla Spada medesima. Vedi alla mano 4.

La quinta posizione finalmente si forma girando il pugno nella stessa guisa all' indentro; ma siccome questa dai Maestri vien creduta poco necessaria, così io mi dispenso dal farne una precisa dimostrazione.

Del mettersi in Guardia.

CAP. II.

PEr mettersi in guardia si porterà il piede dritto in avanti per due piedi all' incirca, talchè il garetto si ritrovi dirimpetto alla Caviglia della gamba sinistra piegando, nel tem-

po stesso amendue le ginocchia; fa d' uopo l' avvertire, di portare il peso del corpo sul lato sinistro finchè il ginocchio sia perpendicolare alla punta del piede stesso, ed il diritto semplicemente piegato, si piegherà inoltre il braccio destro di maniera, che la mano si trovi più bassa di circa quattro dita della Spalla, ed il gomito sia perpendicolare al terreno, tenendo il pugno in terza posizione, ed in conseguenza la punta della Spada all' occhio dell' avversario; per mantenere l' equilibrio del Corpo in questa postura, il braccio sinistro formerà un semicircolo colla mano all' altezza della Spalla. Vedi la Figura N. 1.

E' necessario, che la persona, che deve giuocare sia ferma, e sostenuta. La fermezza, e sostenutezza però per nulla devono impedire l' elasticità dei fianchi, e delle altre giunture, cosicchè si dovesse, o ritardare l' agilità, o render penoso l' equilibrio (*).

(*) N. B Il sistema da me adottato di far restare in guardia il principiante in terza posizione, non tende a disapprovare il metodo di tant' altri celebri Maestri, che lo mettono in guardia col pu-

Quallora però lo Scuolaro si sarà bastantemente impossessato della Lezione, e che sarà dal Maestro reso abile per l' assalto, in allora deve uniformarsi alla posizione più comoda per agire con maggior facilità, cioè tra terza, e quarta, come rileverete dalla mano terza. Chi osserverà queste regole, troverà un vantaggio, ed una difesa opportuna nella guardia di Spada.

CAP. III.

Del modo di tirare il colpo dritto.

DI tutte le azioni, che si fanno nella Scherma, la sola stoccata dritta è la princi-

gno trà terza, e quarta posizione, e di altri, che lo piantano in quarta naturale, rispettando sì gli uni, come gli altri. Intendo soltanto d' informare più minutamente lo Scolaro dell' ugual cammino, e tempo, che deve fare il pugno da terza a quarta, e da terza a seconda; ond' è, che ritrovandosi il medesimo in guardia col pugno in posizione di quarta, o tra terza, e quarta, e dovendo egli formare la posizione di seconda, fà d' uopo ch' esso eseguisca un maggior movimento per il lungo viaggio, che deve fare il suo pugno, e perciò richiedesi più tempo.

pale, e la più sicura, colla quale si diriggono tutte le altre.

Tutti li Maestri unanimamente convengono, che il *tutto sta nel tirar bene la stoccata dritta, e che in questa consista gran parte della Scherma.*

Prima di tutto adunque deve lo Scuolaro studiare, ed apprendere questa sola azione, dalla quale dipende la perfezione di tutte quelle, che s' insegnano nel maneggiare la Spada: manifestamente ciò si verifica: Poichè osservando accuratamente, ad una per una le lezioni della scherma, io veggo chiaramente che tutte le azioni della Spada, come si vedrà in appresso, non sono che modificazioni della stoccata dritta.

Così che le finte sono colpi dritti preceduti da un sol moto di mano, che serve ad ingannare l' avversario; I Tocchi di Spada in qualunque modo si facciano, gli attacchi, i guadagni, tutti i tempi, e le passate di sotto non sono che velocissime stoccate dirite.

Ecco perchè m' applico principalmente a spiegare quest' importante azione, poichè essa conduce lo scolaro ad eseguire con maggior perfezione tutte le altre.

Piantato, e ben composto in guardia lo scolaro (come antecedentemente ho descritto) senza che altrimenti si muova, deve velocemente stendere il braccio destro in linea retta contro il petto dell' avversario, quindi con non minor velocità, anzi ad un tempo stesso stendere il ginocchio sinistro, sul quale appoggiavasi prima il corpo, portandosi arditamente avanti col piede destro, piegando il ginocchio in guisa, che resti perpendicolare al Tallone; per ciò eseguire, fa duopo, ch' egli ritenga il sinistro piede forte in terra, allungando il piede destro con un discreto passo, per quanto permette la di lui statura, in modo che dovendo rimettersi in guardia, possa farlo senza scomporsi, e con eguale velocità; coll' avvertenza, che all' atto di tirare la stoccata deve arditamente distendere il braccio sinistro più basso però della spalla, mentre il destro si troverà all' altezza del proprio mento; che la testa sia voltata sopra la spalla dritta, che l' occhio dritto osservi all' infuori del braccio il colpo, che ha tirato, e se sarà tirato per di dentro, il pugno sarà voltato nella posizione

di quarta, e se di fuori, in quella di seconda; e l' anca sinistra, ben sostenuta, poichè non devesi giammai abbandonare il corpo nella terminazione della stoccata, cosicchè il medesimo resti sollevato, benchè abbia piegato il ginocchio dritto, che avrete l' avvedutezza di tenere perpendicolare al Talone, di modo che non formi angolo alcuno nella giuntura del piede, e d' essere pronto a rimettersi in guardia, come dimostra la Figura II. Qui è necessario di osservare l' errore, che a molti è comune, e consiste in questo; che volendo essi sforzare la stoccata, abbandonano talmente il corpo, che non potendo riaversi, restano abbandonati alla discrezione del suo avversario. Io pertanto mi fò un dovere di spiegarvi colla maggiore chiarezza, come tutti questi movimenti i quali in realtà si fanno l' uno dopo l' altro, e sono per se stessi diversi, debbono in grazia della velocità con cui si eseguiscono comparire fatti in un tempo solo. Osservate perciò la Fig. II. e dal N. 1. segnato sopra la mano della Spada dedurrete, che questo membro prima d' ogni altro deve moversi tirando la stoc-

cata; il N. 2. denota, che immediatamente dopo la mossa delle mani si deve stendere con violenza il ginocchio piegato. In appresso camminando col piede dritto il moto, del quale sarà il terzo, come dimostra il N. 3. Il tutto però si eseguisca con tanta prestezza, che sembri moto solo, composto di più moti.

CAP. IV.

Del rimettersi in Guardia.

IL rimettersi in guardia, altro non è, che un ripigliare le antecedenti posizioni; onde conviene gettare il corpo all'indietro ajutandosi col torcere violentemente il braccio sinistro, caricando ancora il corpo alla parte stessa, si pieghi il ginocchio sinistro come prima. E' necessario l'aver attenzione di non strisciare il piede destro per terra nel portarlo al posto indicato della guardia, per non intoppare in qualche pietra sollevata, che potrebbe farvi cadere, o produrvi qualche sconcerto scomponendovi nella misura.

Del Marciare il passo in avanti, ed indietro.

CAP. V.

PEr eseguire perfettamente il passo in avanti, fa d'uopo il cominciarlo col piede destro distaccandolo da terra con un movimento agile del ginocchio diretto, di poi si faccia un passo della lunghezza circa d'un mezzo piede, preceduto successivamente dal piede sinistro, conservando però la medesima direzione e distanza. Nell' eseguire un tal passo, conviene che il corpo secondi il movimento della gamba dritta, procurando però di tenerlo ben caricato alla medesima parte, e coll' attenzione di non sconcertarsi dall' indicate posizioni.

Del passo indietro.

IL passo indietro si fa viceversa del passo in avanti: e si comincia col piede sinistro; è necessario che in questo passo il corpo caricato alla parte sinistra, secondi il movimento della gamba, e piede sinistro.

Della Parata di Quarta.

CAP. VI.

SI è detto, che la parte più essenziale della Scherma è la difesa: per ben difendersi dai colpi nemici, conviene istruirsi, e perfezionarsi nelle parate. La parata di quarta si eseguisce, voltando il pugno alla posizione già sù indicata di quarta, cioè colle unghie rivolte al Cielo, se non che conviene avvicinare il pugno della Spada al petto all'altezza della bocca dello stomaco, conservando però la punta alta, e sempre diretta all'occhio dell'avversario. Devesi frattanto conservare il corpo ben composto, e sicuro, senza movere il gomito, ma solamente accostarlo al fianco, quando piegasi il braccio.

Della Parata di Seconda.

CAP. VII.

RImesso il pugno in terza, dopo la formazione della parata di quarta, deve lo

Scuolaro in appresso formare la parata di seconda; si eseguisce questa voltando con tutta velocità il pugno, sinchè le unghie siano verso terra, abbassando un poco la punta della Spada per opprimere col filo retto, e colla parte forte della stessa, la parte debole di quella dell' avversario, obbliquamente sulla dritta verso terra; portando ancora insensibilmente il pugno in avanti per rendere più sicura la parata; si para pure il colpo di fuori, di quarta, portando il pugno dritto verso la spalla destra all' altezza della medesima, tenendo sempre la punta della Spada in aria, e diritta.

Delle Parate basse.

CAP. VIII.

PEr molte ragioni sarà utile l' apprendere le parate basse, le quali sono state aggiunte quasi a sollievo delle due naturali, di quarta e seconda, già di sopra descritte, non perchè queste ultime siano imperfette, o poco necessarie, ma per supplire alla maggior dif-

ficoltà, che potrebbesi incontrare nell'usarle in qualunque occasione, e rendere così più facile lo schermirsi dalle stoccate di sotto, al riparo delle quali farebbé il pugno troppo lungo viaggio, volendole parare di quarta, o di seconda naturale, onde si soggiacerebbe a restar troppo scoperti di sopra, o si cagionerebbe troppa disunione al pugno, che nel parare deve procurare di non farlo sortire fuori della linea del petto a cui ne' di lui movimenti deve sempre servir di scudo.

Tre sono le paratè basse usitate, cioè mezzo circolo, o sia quarta alta, quarta falsa, e seconda di sotto, come vedrassi in appresso. Sono queste destinate al riparo di tante stoccate basse, le quali sono difficili da parare, massime contro quelli, che per poca esperienza, ed imperizia nell'arte, sogliono tirarle col pugno basso, ed angolato, ed accrescono poi un indicibile difficoltà, se sono tirate da mano maestra, e nelle debite forme.

Della Parata di mezzo Cerchio, ossia Quarta Alta, e Quarta Falsa.

CAP. IX.

La Parata di mezzo cerchio si dovrà formare, stendendo il braccio della Spada naturalmente col pugno all' altezza della spalla dritta, che si aggiri all' ingiù da terza in quarta, così che la di già abbassata punta della Spada descriva un semicircolo all' altezza a un dipresso del fianco nemico, ed il pugno rimanga in quarta all' altezza del mento, ed alquanto angolato perchè la punta sia diretta al petto dell' Avversario.

Al contrario nella Parata di quarta falsa si deve portare il pugno all' opposto cioè alla parte dritta, formando la parata col filo falso, e conservando il pugno nella medesima posizione.

Della Parata di Seconda di sotto.

CAP. X.

La Parata di Seconda di sotto si eseguirà col girare il Pugno da terza in seconda,

abbassando la punta verso terra con direzione però al fianco nemico, e per ben eseguirla fa d' uopo piegare alquanto il gomito del braccio destro, ed abbassare il pugno un poco più sotto della spalla per guadagnare il debole della Spada dell' Avversario.

Della Cavazione.

CAP. XI.

Impossessatosi lo Scuolare bastantemente del modo di tirare, e d' allungare il colpo dritto, il Maestro contemporaneamente deve avergli insegnato a camminare avanti, ed indietro; fa d' uopo di più ch' egli gl' insegni il modo di cavare la Spada, ed è, che ritrovandosi sempre il medesimo scuolaro col pugno nella guardia della Spada in posizione di terza, non deve, che passare la punta della medesima alla parte opposta sul ferro dell' Avversario, di modo che il movimento venga dalla chiave della mano, senza ritirare il pugno indietro, nè che si scorga alcun altro movimento di braccio, nè di spalla, voltando il pugno di quarta se di dentro, e se di fuori, di seconda, nell' atto però d' al-

lungare la stoccata; fa d'uopo il riflettere, che la cavazione è un'azione delle più essenziali nella scherma, poichè quando lo Scuolaro avrà perfettamente appreso il movimento giusto della Cavazione, che non deve essere ovata, nemeno fatta in giro, ma seguita per linea continuata retta, deve colla punta della sua Spada radere sotto la lama di quella dell' avversario, per ischivare colla prontezza del pugno di fare un moto troppo grande, o troppo visibile. La Cavazione adunque, è quel moto, che fa la punta, quando si passa da una parte all'altra della Spada nemica, terminando l' intiero moto della Cavazione; e quì o si ferma, oppure si tira il colpo, secondo il tempo, che gli vien lasciato dal suo contrario.

Non mi estendo di più nel presente Capitolo a spiegare il tempo, e l'occasione nella quale si seguono con sicurezza le cavazioni, poichè devo accennarne le riflessioni in tutto il corso delle mie lezioni, quando insegnerò le dovute operazioni. Perciò si riporti lo scuolaro a studiarne minutamente le circostanze, dove ne darò quelli avver-

timenti, che alla perfezione di esse, mi sembreranno più necessarj, ed opportuni.

Della Finta di Cavazione, ed altre Finte.

CAP. XII.

L'Inganno, e l'artifizio sono così utili, e necessarj nella Scherma, che senza di essi non si potrebbe fare alcuna azione, e non nascerebbe tempo alcuno negli assalti, facendone uso per indurre l'Avversario a far qualche tempo, e in quello colpirlo. Il mettersi in guardia qualche volta un poco scoperto astutamente non è male, acciò l'Avversario risolva, e nella sua risoluzione si metta in disordine col suo moto, e si possa in allora offendere; Il mettersi ben coperto è artifizio per andare con sicurezza a stringere l'inimico, e ferirlo: Onde è necessario, che ambedue guidino rettamente qualsivoglia operazione della Scherma. Quella però, che principalmente è dominata dall'inganno, è la finta, la quale è un azione efficacissima per indurre il nemico a far qualche tempo, ed indotto, ingannarlo; perciò si nomina *finta*,

perchè con essa si finge di fare una cosa, e se ne eseguisce un' altra, che è l' offesa. Ora se la stoccata diritta tirata reale, senza essere anticipata da moto alcuno d' inganno, quando è ben tirata, riesce irreparabile; consideri dunque chicchesia, se quando sarà preceduta da un cenno ingannevole, o finta, potrà l'inimico sbrigarsene. Parlando primieramente della finta di cavazione, questa non è altro, che una finzione di tirare da una parte, col moto istesso che vi ho addittato della Cavazione, per obbligare quindi l' Avversario alla parata della parte opposta, onde ottenere il bramato intento dalla parte, in cui si è scoperto; Voi lo rileverete nella Figura II. in cui si è ingannato l' inimico con una finta di fuori, e si è ottenuto di colpirlo di dentro, come vedrete alla Figura III., che se il nemico avesse fatta la parata di mezzo cerchio, come rileverete alla linea della Spada volante, avrebbe parata la medesima operazione: in ciò per altro, si debbono aver in vista le anzidette regole della semplice cavazione. Perchè abbia effetto la finta in assalto, è necessario farla spiritosa, e vivace mi-

nacciando vigorosamente verso quella parte del corpo nella quale si mostra più scoperto l' Avversario, altrimenti se la finta si facesse verso quella parte nella quale il nemico stà coperto, è sicuro, che il medesimo non andarebbe alla parata, mentre vive certo, che di là non possono entrare le stoccate, trovandosi sotto la coperta dell' armi. Vi è pure un' altra finta, chiamata *finta di presenza* la quale fatta con quelle precise regole inganna di molto qualunque schermitore. Per lo che, è necessario, che il giuocatore nell' eseguirla, imiti il più che sia possibile lo spirito della stoccata diritta, e faccia così veloce, e presto quel moto, che mostri appunto come se allora volesse tirare il colpo, acciocchè l' Avversario sia costretto a correre alla difesa coll' arma, onde poi colpirlo alla parte opposta. Il modo di farla precisamente è, che trovandosi ben situato nella sua guardia, preso il tempo del nemico, deve fingere con una mezza botta di stendere solo il braccio, accompagnando detta difesa, con una chiamata di piede, affinchè, sia obbligato il suo Avversario alla parata per poi

colpirlo all' opposto, ove si sarà scoperto, allungando quel colpo con tutta velocità. In altri modi pure si fanno dette finte, cioè a Spada volante, per esempio, conoscendosi un Avversario facile a credere alle finte per la sua realtà di giuocare, e la troppa fidanza di esporsi in misura con avere la sua Spada distaccata, si può (presentandosi il tempo) fingere di stendere affatto il braccio della Spada, e portare la di lei punta verso il petto dell' Avversario, cercando di obbligarlo alla parata alla parte stessa, per poscia cavargli la Spada all' opposto, e terminare il suo colpo: Ed in caso, che l' Avversario non credesse alla finta trascurando la parata, e rimanendo immobile, non per questo si deve trattenere, deve anzi l' offensore terminare l' incominciata azione, con questa avvertenza però, che deve tirare la stoccata da quella medesima parte, in cui avrà fatto la finta, giacchè non essendosi mosso l' Avversario coll' arma, suppongo, che quella sia la parte scoperta; se talvolta avrà fatta una finta di fuori, e l' Avversario resti scoperto di sotto, volti immediatamente il pugno di

seconda, spiccando nell' atto istesso un colpo di sotto, che chiamasi *Cartocchio*. La maggior importanza della finta, è il sapere far bene quel primo moto di essa in guisa, che non si conosca dalla stoccata, acciocchè il nemico sia forzato, per così dire, a credere a quel moto, e correndo a parare, dia campo più certo da poter esser offeso: In tutte le circostanze è d'uopo giudicare la vera distanza, e conoscere il tempo opportuno, nel quale si deve fare, ed appena conosciutane l'occasione, eseguisca subito la sua risoluzione senza timore alcuno, e la segua con libertà, e franchezza, e sia sicuro, che da questo modo di operare dipende il buon esito delle operazioni.

Io non mi allungo di più a parlarvi delle finte, poichè qualora lo scuolaro si è impossessato delle finte di cavazione, e così dette finte di presenza, esso ha apprese le più necessarie, poichè queste sono le basi delle altre: mi riservo in appresso per altro di parlarvi delle finte di seconda, o sia Cartocchio.

CAP. XIII.

Simili alle finte sono le chiamate, le quali si fanno per indurre l'Avversario a far qualche tempo. Ma perchè queste sono pericolose, conviene farle con grande avvedutezza, mentre in tutti i modi, che si facciano, possono apportare notabile pregiudizio. Poscia che, o quelle sono fatte fuori di misura, e non servono a nulla, perchè se l'Avversario sarà astuto, lascierà strepitare fuor di misura, ed aspetterà con sodezza il tempo opportuno per offendere; o sono fatte in misura, e sono pericolose, perchè si può restar colpito in quel tempo, che si eseguiscono; imperciocchè la chiamata è un astuta comodità, che si dà al nemico per indurlo a venire, onde servirsi di quel tempo per ingannarlo: Deve però esser fatta in modo, che si dia con essa comodità al predetto di offendere, ma non si levi a se il comodo di potersi difendere; e dando occasione a quello di fare qualche tempo, non deve togliere a se medesimo di

fare il suo. Perlocchè queste sorta di chiamate offeriscono, è vero, la comodità all' Avversario di ferire, ma non vede la comodità, che possiede il giuocatore di potersi difendere dai colpi del sopradetto, tirati in tempo di que' suoi contorcimenti di vita e di corpo: E perciò consiglierò in tutti i modi di sfuggirle, come azioni pericolose, ed inutili. Non voglio però mancare di spiegarvi il modo, con cui tali azioni debbansi eseguire. Dissi, nell'Articolo XI., che qualche volta non era male io scoprirsi asturamente da qualche parte per dar comodo all' Avversario di operare, per poi riprenderlo di seconda intenzione; Tali scoperte si eseguiscono con cambiamenti di Spada, battendo il piede a terra, o da una parte, o dall'altra, e quelle sono le chiamate, o scoperte d' intenzione; Devonsi eseguire giudiziosamente, osservando con attenzione la misura per iscorgere in che stà fondato il pensiere dell' Avversario, non dubitando punto, osservando tali regole, di un esito felice.

Della Parata di Contro cavazione .

CAP. XIV.

E' Incontrastabile, che la parata di controcavazione è di somma utilità per chi apprende la scherma, poichè rende agile il pugno, lo forma più forte, e serve ancora per rompere i giuochi negli assalti.

Chiamasi parata di controcavazione, per un movimento contrario, che si deve eseguire nell'atto, che l'Avversario cava, e tira il colpo, perlocchè ritrovandosi in guardia colla Spada di dentro, e dovendo pararsi il colpo di fuori di controcavazione, devesi con tutta prontezza passare la propria Spada all' opposto della nemica cavazione; Ciò si deve eseguire mediante un piccolo movimento del pugno, abbassando, e rilevando nello stesso movimento la punta della medesima, e raccogliendo il pugno al petto in posizione di quarta, di modo che la punta abbassata, e rilevata abbia formato dal movimento incominciato, e terminato, un piccolo arco obliquo finito alla propria sinistra.

Della Parata di Contro seconda.

CAP. XV.

LA Parata di contro seconda si eseguisce all' opposto della antecedente di contro quarta, se non che devesi controcavare la propria Spada al di fuori in posizione di seconda, ed avvicinare il proprio pugno alla spalla dritta nell' atto del movimento, terminandolo con un tocco di parata in avanti. In ciò devonsi aver sempre sott' occhio le antecedenti prescritte regole.

Del controcavare la Spada.

CAP. XVI.

DOpo avervi parlato della maniera con cui si deve parare di controcavazione, passo ora ad indicarvi il modo di controcavare la Spada. Il controcavare la Spada non è altro che una doppia cavazione, la quale si eseguisce, qualora l' avversario inclini all' at-

to del primo movimento, alla parata di controcavazione, per cui anticipandosi il tempo, si deve di bel nuovo cavargli la Spada, scagliandogli il colpo, e regolandosi a norma del Capitolo delle Cavazioni, e Finte; e contenendosi nella contracavazione sempre nello stesso modo qualunque siasi la parte alla quale corra l'Avversario colla sua Parata.

Delle Parate di Cedute.

CAP. XVII.

E' Sicuro che la parata, la quale si fa, cedendo il pugno, è molto utile per chi giuoca d'agilità, massime quando si trova a fronte un giuocatore, che eseguisca le proprie operazioni con isforzi fuori dell'ordinario, sulla lusinga d'ottenere per tal via un qualche vantaggio.

Della Ceduta di Quarta.

CAP. XVIII.

Qualora l'Avversario vi lancia un colpo di quarta di dentro, guadagnandovi

con forza la vostra Spada dal filo retto, dovete prontamente cedere il pugno, voltandolo di quarta, sollevandolo, ed avvicinandovelo un poco più alto della spalla dritta, per cui viene ad essere naturalmente distratta la punta della propria Spada dal petto dell' avversario, e parato il suo colpo di questa; per ottenere poi in tale circostanza l' intento dell' offesa si dovrà velocemente voltare il pugno in seconda, inarcando al tempo stesso il braccio, ed avvanzando alquanto il corpo, per cui verrà ad essere offeso il destro fianco del vostro nemico.

Della ceduta di Seconda.

CAP. XIX.

CO n maggior facilità, e vantaggio si eseguirà tale operazione, poichè il pugno corre più naturalmente in tal modo alla difesa, onde nell' atto, che l' Avversario tira il suo colpo di fuori colla medesima forza dovete cedere in posizione di seconda, lasciando sotto lo stesso sforzo cadere la punta della propria

Spada perpendicolarmente verso terra, inarcando il gomito in guisa, che non sorpassi l' altezza della Spalla, accompagnando il pugno verso la sinistra, e così conservarlo alla stessa altezza, di maniera che la Spada nemica si ritrovi guadagnata all infuori del proprio fianco: nell' atto stesso voi stenderete in tal posizione il colpo di seconda, in risposta.

Si parano pure i medesimi colpi col cedere in altra guisa il pugno e la Spada: cioè nell' atto, che il colpo viene tirato di dentro, si cede col passare la punta della propria Spada alla parte opposta, come di contro quarta di fuori, e verrà così parato col filo falso, poichè parandolo col filo retto, si richiederebbe maggior tempo per la voltata, ch' eseguir dovrebbesi col pugno in posizione di seconda; viceversa nel colpo di fuori nel quale si deve collo stesso movimento controcavare la Spada parandola di quarta di dentro. Parimenti si serve della stessa ceduta, contro la legazione di Spada al fianco, come v' indicarò in appresso nell' articolo 26., raccogliendo nel contropassare la propria Spada il pugno al corpo in parata di quarta bassa,

onde secondare in proprio vantaggio colla ceduta la forza della Spada nemica, e allora devesi prontamente rispondergli col colpo di quarta.

Della ceduta rilevata.

CAP. XX.

SI eseguisce pure un' altra ceduta in tempo di qualche attacco di fuori, col cedere il pugno in posizione di seconda; la Spada si deve cavare al di dentro, sotto lo sforzo della nemica, portandosi mezzo passo in avanti col piede dritto obliquamente alla parte propria destra, e rilevandosi nel tempo stesso col piede sinistro; ambe le ginocchia si stendono in modo, che la persona si trovi sortita dalla retta linea un mezzo passo, e i piedi sian però sempre ben posti nella stessa posizione della guardia, (come rileverete dalla Fig. IV.) cosicchè l' Avversario resti colpito, ed arrestato nel tempo medesimo all' atto della stessa operazione col colpo di seconda di dentro, come vedrete nella Fig. V.

Della quarta tagliata di sotto.

CAP. XXI.

CHiamasi quarta tagliata perchè nell' eseguirla, si deve diriggere al fianco nemico, tagliandola sotto il pugno della di lui Spada in posizione di quarta, coll' avvertenza di portare, allungando il colpo, un poco il piede dritto per traverso della propria sinistra, nello stesso tempo, piegando il capo, e la vita in guisa, che tutta la persona resti difesa, e schivi qualunque incontro della Spada nemica. La medesima operazione si eseguirà pure in tempo di qualche attacco, o chiamata di dentro sempre contenendosi colle prescritte regole.

Del colpo di Seconda di sotto, ossia Cartocchio.

CAP. XXII.

PAsso ora a parlare dei colpi di sotto che in più maniere, e tempi si eseguiscono: Uno

dei più praticati da valenti Schermitori è il colpo di seconda di sotto il quale difficilmente si para, massime poi se tirato da mano maestra. Per eseguirlo con sicurezza conviene obligare con attacchi, o chiamate di mezzi colpi l'Avversario, e così indurlo a scoprirsi, onde poscia ottenere il buon esito della operazione; è necessario, che in quest' azione il giuocatore volti bene il pugno di seconda, sostenendolo quanto basta per la difesa della propria persona procurando di non abbandonare il corpo, per trovarsi pronto alla rimessa, e difesa in caso di dovere parare una risposta.

Il medesimo colpo si eseguisce pure in tempo di qualche attacco, o chiamata di fuori a guisa di sparizione, o passata di sotto, e perciò nel tempo dell' attacco, o chiamata si deve allungare il colpo di seconda, abbassando il capo, e piegando la vita, senza punto abbandonarsi. V. la Fig. IV. Linea A. Viceversa per eseguirla in tempo di una cavazione di fuori; in cui fa d'uopo di bene abbassarsi secondo le prescritte regole, senza punto movere il piede dalla sua guardia, al-

tro che devesi piegare la vita in avanti dalla parte sinistra della propria guardia, di modo che la vostra fronte si ritrovi perpendicolare al punto medio dell' intervallo dei due piedi; questa è l' operazione, che chiamasi comunemente sparizione, o passata in tempo di sotto. Se poi all' Avversario, si offre qualche tempo, allora dicesi *contrattempo*, di cui vi ho parlato nel Capitolo, che tratta del tempo.

Della finta di Cartocchio, ossia di Seconda.

CAP. XXIII.

LA finta di Cartocchio, o sia finta di seconda, che si usa allorquando la propria Spada ritrovasi al di fuori, altro non è che fingere di tirare un colpo di seconda di sotto, onde così indurre l' Avversario a ricorrere alla parata di sotto, all' effetto d' ottenere con maggiore facilità il colpo di quarta di sopra: poichè mentre egli trovasi impegnato a parare la vostra finta, voltando voi immediatamente il pugno, terminate la vostra

stoccata di quarta di fuori. Per eseguire con maggior sicurezza la medesima fa d' uopo d obbligare con qualche mezza stoccata, o attacco l' Avversario a scomporsi per assicurarsi del buon esito dell' operazione. Non mi estendo più oltre a parlarvi delle finte, essendo le qui prescritte le più frequentate dai giuocatori negli assalti; trovo inutile d' imbarazzarvi la testa di tante altre, nella certezza, che il buon esito delle operazioni, consiste nella botta dritta.

Degli attacchi, e guadagni di Spada.

CAP. XXIV.

GLi attacchi, e guadagni della Spada si debbono regolare, marciando col piede d' avanti un piccol passo con sodezza, e ben composto in tutti i suoi movimenti di vita, sinchè sia giunto alla giusta misura per intentare quella operazione che dalla maggiore o minore scompostezza dell' Avversario gli verrà offerta, procurando che l' attacco, e guadagno sia fatto in modo, che venga distratta

dalla sua presenza la punta della Spada nemica, ciò che si ottiene sicuramente, allorchè il forte della propria lama preme il debole dell' avversa, col filo retto, se l' attacco si fa di dentro, e col filo falso se si eseguisce all' infuori. Che se l' Avversario retrocedesse al vostro ardito avvanzare, si può ricominciare l' azione, osservandone attentamente i movimenti, sempre però colle prescritte regole, acciò non si rivolga al proprio ciò che s' intenta per l' altrui danno, essendo questa azione per se stessa alquanto pericolosa, se non vi si presta la maggiore intenzione, e non si sta preparato alla difesa mentre l' Avversario può cavare in tempo la sua Spada, e trapassarvi il fianco siccome parmi d' avere sufficientemente detto parlando di tempi, e contrattempi.

Dei Tocchi di Spada, e Strascj.

CAP. XXV.

I tocchi di Spada, e strascj sono molto necessarj negli assalti, onde mi trovo in dove-

re di additarvene le regole per eseguirle in tempo, e con perfezione. Il tocco di Spada si fà dando un colpo secco sul debole della Spada nemica o a piè fermo, o preceduto da un piccolo passo in avanti in proporzione della misura in cui trovansi gli Schermitori profittando della circostanze, che l' Avversario trovisi in guardia colla punta bassa, ed il braccio disteso, come minacciando di prendere il tempo e di cavare la sua punta per ferirvi, e per eseguire con facilità, e sicurezza questa operazione bisognerà tenere la punta della propria Spada alquanto alta, poichè così il tocco si darà col forte sul debole della Spada nemica e potrà distorglierla dalla propria presenza per quindi lanciare velocemente la botta dritta, o eseguire qualsivoglia altra operazione, che creda più convenevole giusta la disposizione in cui troverassi l' Avversario. Li tocchi si fanno di dentro, di fuori, di sopra, e di sotto secondo la posizione del contrario, e nell' atto si trovi più conveniente.

La differenza che passa fra li tocchi, e li strascj di Spada è che i primi non sono,

come si è detto, che un colpo secco, e forte sulla Spada dell'Avversario, e li secondi si eseguiscono strisciando col proprio forte su tutti i gradi del debole dell'Avversario cominciando dalla punta sino al mediocre colla massima violenza, ma però conservando una tale elasticità nel braccio per non disordinarsi, e che la punta torni subito in direzione al petto nemico per compire l'operazione con una velocissima botta dritta. Tanto i tocchi, che li strasci si ponno fare precedere da una cavazione che in allora sono più forti, e hanno un migliore effetto. Anche questi si fanno non solo di dentro, e di fuori, ma anche di sopra, e di sotto. Quelli di sopra possono essere ben terminati con una botta in quarta, e quelli di sotto per avere qualche correlazione colle legazioni di Spada ne parlerò nel Capitolo seguente.

CAP. XXVI.

Degli strascj, o guadagni di sotto, e legazioni di Spada.

ALlorchè l' Avversario si troverà nell' anzidetta posizione del braccio disteso, e colla punta bassa si potrà tentare con ottimo effetto lo strascio disotto che si fa allora quando la vostra Spada si troverà di sopra voltando il pugno in seconda talchè la punta sia rivolta a terra, e strisciando con forza sulla lama contraria, per quindi o seguire la stoccata in seconda, o in quarta rivolgendo il pugno in tal posizione, e per tale effetto bisogna aver grande attenzione di non perdere mai colla punta della Spada la direzione al petto nemico, e perciò si esigge in tale operazione, come nelle seguenti grandissimo molleggio di braccio, e di pugno. Lo stesso può dirsi de' guadagni di sotto, che in ciò solo differiscono dalli strascj che laddove in questi dopo d' aver guadagnato la Spada contraria e perciò bene allontanato la punta, si segue sulla direzione della lama

sino a toccare il petto dell' Avversario, ne' primi dopo lo strascio si distacca il ferro per lanciare la botta in seconda o in quarta come ho detto dissopra. Il guadagno di sotto si può fare ancora di quarta, che si eseguisce colle prescritte regole conservando sempre questa posizione sinchè sia giunto al fianco dell' Avversario. Queste due operazioni hanno grandissimo rapporto colle legazioni di Spada, le quali si fanno allorchè il forte della Spada combaciando col filo retto il debole della nemica passa con un molleggio di pugno in quarta, e senza mai abbandonare il ferro, alla parte opposta, a segno che combinino a toccarsi insieme li due fili falsi scorrendo tutti i gradi del debole dell' Avversario sino alla metà del mediocre dirigendo la punta al fianco nemico. Eccovi o cortese Lettore, quanto ho creduto degno della vostra curiosità relativamente alla difficile e vasta Arte della Scherma in cui sonovi molte altre operazioni tutte però dipendenti dalle principali regole, che vi ho additate, le quali dalla viva voce del Maestro, e dall'esercizio, e pratica potrete agevolmente apprendere.

Solo debbovi avvertire, che è assolutamente falso, ciò che da molti, anche Maestri si vuol far credere, cioè, che sianvi nella Scherma delle botte riservate, vale a dire irreparabili; poichè a mio credere tutte lo sono allorquando sono tirate colle dovute regole, e nel giusto tempo, e per quanto siano essi difficili sono tutte suscettibili di parata. Ciò che dovete aver cura di conoscere negli assalti si è il valore, e li modi di giuocare del vostro Competitore, onde poter contrapporre egual forza, ed eguali astuzie, ma per ciò apprendere è necessaria la pratica, e il non paventare alcun cimento.

BREVI NOZIONI

INTORNO ALLA SCIABOLA.

De' Tagli.

CAP. I.

GLi antichi Maestri di Scherma usavano più volentieri i tagli, che le punte, lodarono assai più quelli, che queste, ed insegnavano con tale efficacia queste sorta di operazioni, che mai scompagnavano la punta dal taglio, il quale in oggi poco si usa. Perfezionate le operazioni della punta, trovansi di gran lunga superiori a quelle dei tagli, perchè ricercano minor tempo, e si fanno con maggior prestezza, la quale è l'unico oggetto, che deve star sempre a cuore per rendere con essa irreparabile l'azione. Per compiere il mio debito, come pure per insegnare a servirsi a tempo, e luogo dei *tagli*, acciò lo scuolaro possa colla regolata maniera approfittare de' lumi necessarj, e

possa pure sfuggire qualunque pericolo, e anzi convertirlo in proprio vantaggio, non ommetto di dar qualche breve istruzione, indicandogli il modo con cui si deve difendere, ed offendere colla Sciabola.

Dieci sono le specie dei Taglj, che si praticano in questa parte di Scherma. *Mandritto fendente*, *Rovescio fendente*, *Mandritto obliquo*, *Rovescio obliquo*, *Mandritto tondo*, *Tramazzone*, *Mandritto per gamba*, *Rovescio per gamba*, *Montante*, e *Sottomano*, dei quali i due ultimi tagli ascendono, gli altri tutti discendono.

Il *Mandritto Fendente*, ed il *Rovescio Fendente*, (Vedi la Fig. 1. dei Taglj) sono dissegnati nella Linea A. dove principia la ferita del Taglio, e termina in B. Si chiama Fendente perchè fende da capo a piedi la persona, come si vede segnata la Linea, che principia dalla cima Capo in A., e finisce sino ai piedi per mezzo della Persona in B.

Il *Rovescio obliquo*, comincia il suo circolo dalla parte sinistra dell' Agente, e poi cade a ferire la parte destra dell' uomo, co-

me si vede nella Linea C., dove finisce il taglio, e termina in D. Chiamasi obliquo, perchè trascorre a traverso del corpo dell' uomo.

Il *Mandritto obliquo* principia a voltare il circolo della parte destra di dove prende il nome di Mandritto, e poi cade a ferire la parte sinistra dell' Avversario, cadendo sulla Linea E., e terminando in F.

Il *Mandritto tondo*, è quello, che ferisce a traverso il Fianco destro, come dimostra la Linea, che principia il taglio in G., e finisce in H.

Il *Tramazzone* è quello, che si fà col nodo della mano a guisa di molinello, di modochè la punta della Sciabla, colla forza che fà, viene a fare un circolo il quale si vede nella presente Fig. colla Linea M.

I due taglj, che sono tirati nella gamba, quali sono il *Mandritto*, ed il *Rovescio*, colpiscono ambidue la gamba destra, cioè il primo, colpisce per la parte di dentro nella Linea N., e in R., e il secondo cade in X., e termina in Z.

Tutti i taglj sopradetti cadono in giù,

ve ne sono però altri due, che salgono all' in sù, e sono il *Montante*, e il *Sottomano*, i quali hanno la stessa natura dei due Principali, cioè del *Mandritto*, e del *Rovescio*; poichè uno principia dalla parte destra, e termina alla sinistra, ed è il *Montante*: l' altro ha origine dalla sinistra, e finisce alla destra, ed è il *Sottomano*; Ciò vedesi nella Linea O., la quale dimostra il principio del Montante, che termina nell' A., e la Linea I., dimostra l' origine del Sottomano, che termina nella medesima A., la quale, è il principio de' Fendenti, ed è il fine di ambedue gli Ascendenti.

Questi sono tutti i tagli, che s' insegnano nella Sciabbola, co' suoi nomi distinti, quali sono stati inventati dagli antichi, raffinati dai moderni, e da noi, per uso, stabiliti. I Mandritti, ed i rovesci sono di tutti i più efficaci per la ferita, e più servibili per gli assalti: Così appunto si chiama il Mandritto, perchè comincia dalla parte destra, e poscia và a ferire nella sinistra. Il Rovescio all' opposto, comincia dalla parte sinistra, e va a ferire la destra dell' Av-

versario; il taglio si chiama figlio della punta, perchè per se stesso, è un' azione molto povera di difesa; la ragione si è, che nel mentre, che và per offeudere scuopre tutto il corpo nel tempo, che fa il suo circolo; non è così della punta, la quale nell' andare avanti, e nel tornare indietro, cammina sempre per una stessa linea, e mantiene continuamente il corpo coperto sotto l Arma, e si trova in presenza del nemico. Ciò si deve risguardare, come la base fondamentale della propria sicurezza, avvertendo di eseguire ogni azione in modo, che nell' andare a ferire il nemico, non si scuopra nessuna parte del suo Corpo all' Arma del medesimo. Il taglio apre piuttosto la strada, che chiuderla alle offese della punta nemica la quale in quel momento ha gran tempo per colpirlo, non solo perchè ha misura più vantaggiosa, che non ha il taglio, ma anche perchè ricerca minor tempo, e si fa con maggior prestezza. In somma secondo il mio parere è assai bene di rinunciare il più che sia possibile ai tagli per le anzidette ragioni.

Contro i Tagli.

CAP. II.

LA miglior difesa contro i tagli è la punta, purchè questa si adopri in tempo. Io fo l'ippotesi, che un Avversario tiri un Mandritto, o un rovescio per gamba: si deve considerare, che il medesimo nel lanciare il taglio bisogna si butti in avanti colla vita, e che l'abbassi, onde per difendersi dall'anzidetta operazione dovrà all'atto stesso, rizzandosi nella vita, ritirare il piede destro, e portarlo vicino al sinistro, di modo che la Fibbia del primo si ritrovi dietro al Talone sinistro; devonsi poi stendere ambedue le ginocchia, ed il braccio della Sciabla, portando la punta della medesima in direzione del petto nemico, e appoggiare la vita un poco inavanti, così che egli stesso venga ad incontrare il colpo: con una tale operazione eseguita in tempo ne risultano pel giuocatore due effetti, la propria difesa, e l'offesa dell'Avversario, perciocchè il punto dove ri-

guarda la ferita del taglio, è la gamba destra, onde levando questa dal bersaglio, e ritirandola indietro si viene a togliere l' offesa del colpo, ed il taglio cadrà in vano; stendendo poi il braccio della Spada in avanti si viene ad abbassare la punta di essa, la quale troverà per bersaglio il petto nemico, ed ecco, che nel medesimo verrà a cadere il colpo da se stesso. Contro i Mandritti fendenti, e rovesci si tirano i colpi dritti come dimostra la Fig. II. dei Tagli, che rappresenta un arresto fatto al suo Avversario nel tempo che girava un rovescio verso la di lui parte sinistra, l' ha colpito con un colpo dritto nel petto, e lo stesso Avversario non ha potuto terminare l' incominciato circolo del rovescio: L' anzidetta Teoria è applicabile ancora quando trattasi di eludere i Mandritti fendenti.

Il *Mandritto tondo*, ed il *Tramazzone*, che colpiscono per fianco si parano con una seconda di sotto, come si parano le sotto botte di punta. La medesima parata è assai vantaggiosa per difendersi da qualunque operazione di Sciabla, e perciò suppongo, che

la Fig. II. ritrovandosi in guardia debba avere il pugno in A., e se il suo Avversario gli lancia alcuni di questi tagli in allora deve formare l' indicata parata di seconda, abbassando la punta della propria Sciabbola in B., così viene a parare il taglio, che và a cadere al di lui fianco destro, poscia gli risponda immediatamente con un Rovescio fendente, girando il suo Taglio in C., il quale andrà a cadere in D.

Non mi estendo di più a dare ulteriori Dottrine per le operazioni della Sciabbola, poichè preparandosi di presente un' altro Opuscolo, che tratterà di materie diverse sopra le Armi, e in particolare sul modo di maneggiare l' Arma a Cavallo, mi riserbo in allora di dare più minuti dettagli, e di presentarvi più esatte istruzioni sopra tale materia. Vivete felici.

Fig: 1.

Fig 1
3
2
1
1
3
2
4

Fig: 2.
2

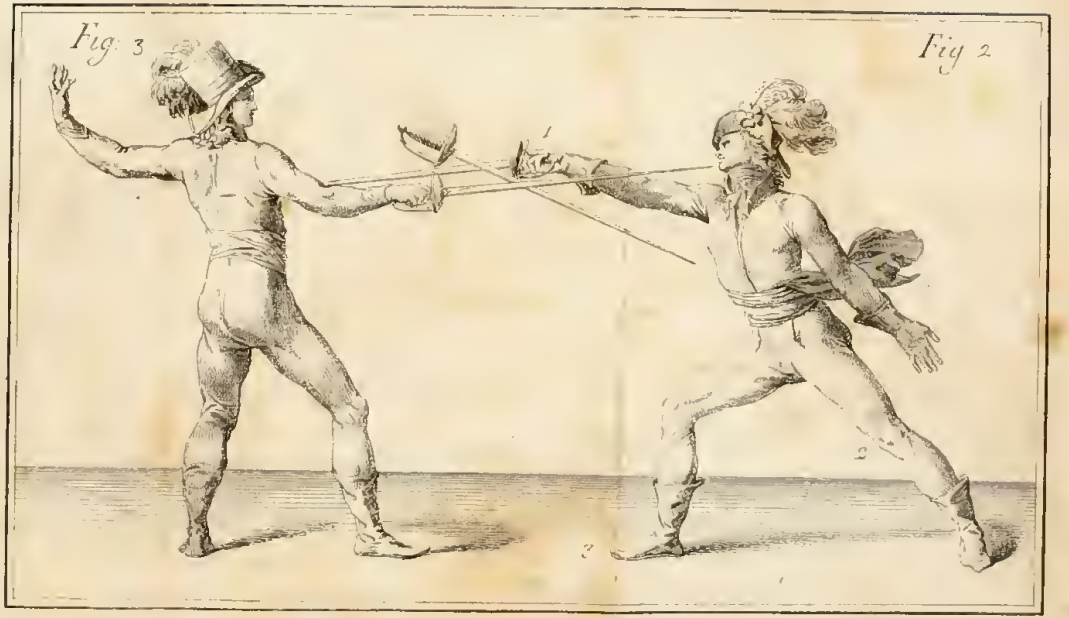
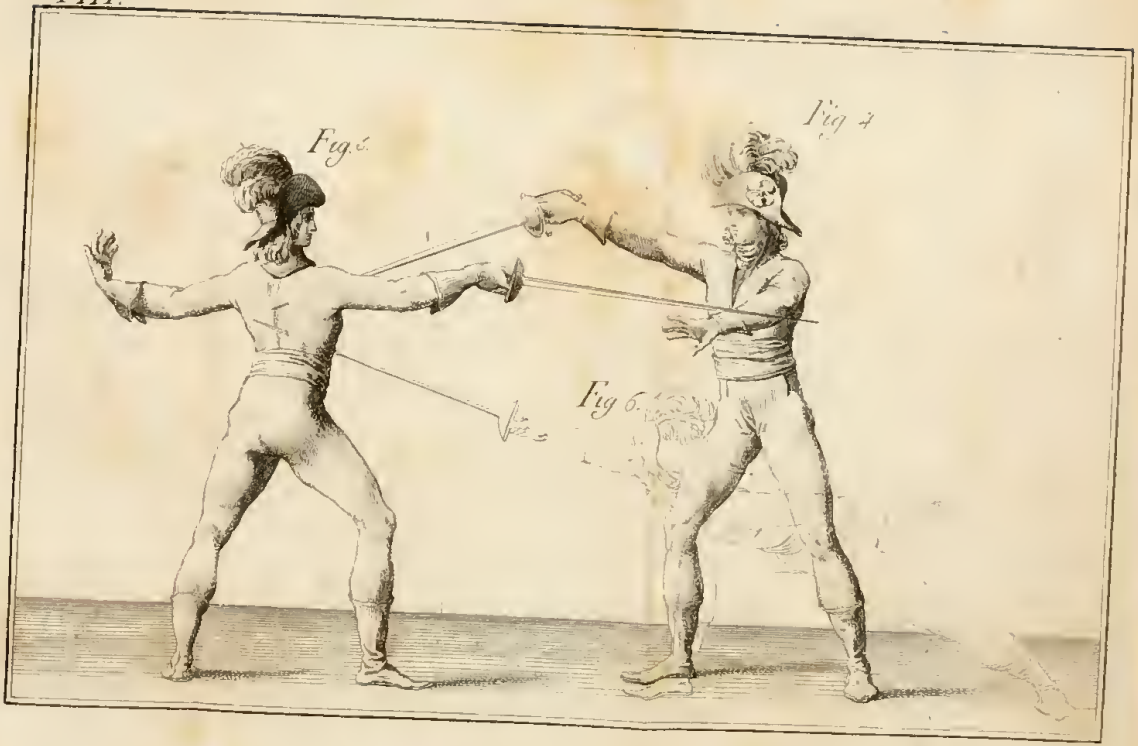


Fig. 3
Fig. 2
1
2
3

Fig. 4.

TIII.



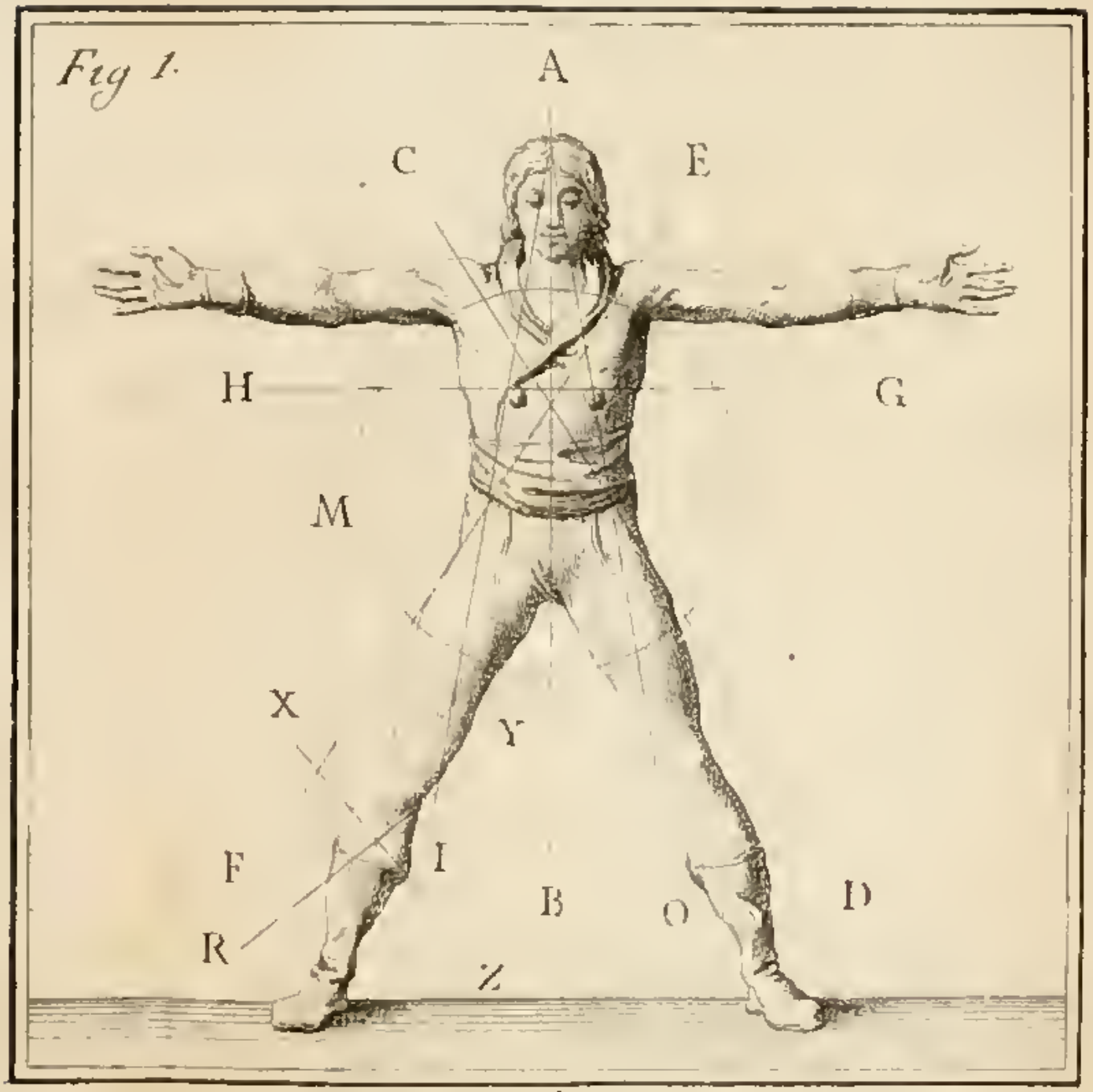
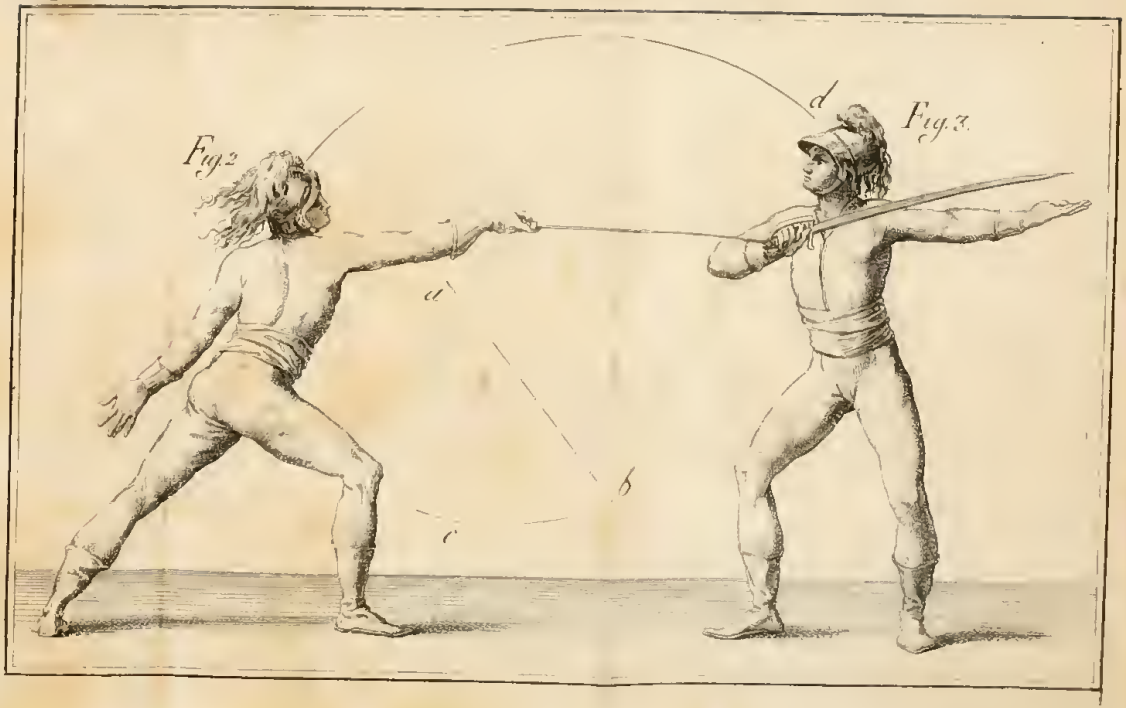


Fig 1.
A
C
E
H
G
M
X
Y
F
I
B
O
D
R
Z

Fig. 3.

T V



p. 6